SUPER CADEAU !
Le porte-clefs
Roi Lion

le mag des consoles

Joypad

N°38 • 30 FRANCS

JANVIER 1995

Le triomphe de la PS-X à Tokyo

Les révélations exclusives de notre correspondant

Spécial Japon

Les nouveautés 95 dévoilées au NINTENDO SHOW

Virtua Fighter

Le test du best-seller sur SATURN

ARCADE : SEGA fait la loi avec VIRTUA COP

RAYMAN

de la haute-définition sur Jaguar & PS-X

PLAYSTATION LA TOTALE !

Plus de 700 jeux en 1995



BELGIQUE 195 FB / SUISSE 9 FS / CANADA 6,95$ / PORTUGAL CONT. 600 ESC / ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45 F

RIER DES LECTEURS

LE COIN DU GREG MASQUÉ

Parti que je fus avec Yuriko faire un tour aux "Rencontres de l'Imaginaire" en novembre dernier, on en a profité pour rencontrer des tas de gens sympathiques qui font des tas de trucs tout aussi sympathiques, les fanzines. Qu'est-ce qu'un fanzine ? Ben, un fanzine, c'est comme un magazine, sauf que c'est fait par des fans, et que ce n'est pas vendu en kiosque. Donc, un fanzine, c'est moins beau qu'un magazine pro, mais c'est bien souvent plus intéressant et bien plus marrant, car personne ne regarde si ce qui est écrit est correct, décent ou réglo. Voilà donc les braves gens de ce mois, dans un spécial fanzine hélas un peu trop petit pour pouvoir tout dire :

- "Famicom Power" : toujours aussi rigolo et bourré de bonnes choses, ce fanzine spécialisé dans les tests de jeux sur Super Nintendo se place désormais comme le leader dans sa catégorie pour la région du Sud-Ouest de la France. Adresse : 3, boulevard Pasteur, 07600 Val-les-Bains.
- "Triludan" : lui, c'est complètement le contraire, voyez-vous, c'est le fanzine des jeux Sega. Edité par le Sega Club du Mans, il parle en gros de jeux Sega ou de jeux d'arcade, ainsi que de mangas, ces bandes dessinées nous venant (de plus en plus massivement) du Japon. Pour se le procurer, c'est simple, écrivez à : Soufron, 3, rue du Coq Hardi, 85200 Fontenay.
- "B-Froid" : un nouveau venu dans le difficile créneau de l'animation japonaise. Cependant, il s'en sort plutôt bien grâce à un style très agréable, des dossiers vraiment très fouillés et une sympathie générale qui se dégage du magazine comme une aura. On en redemande et on est très content quand ça arrive (quand tu veux, le n° 2, Deedlit !). À essayer à cette adresse : B-Froid, 3, Résidence Cassipée, 76320 Caudebec-Les-Elbeuf.
- "Imag'zine" : Un petit fanzine qui débute, et qui nous teste des jeux vidéo. Assez simpliste (on voit que les moyens techniques sont très limités), il respire une espèce de jouvence qui est souvent assez touchante. Rigolo et un peu puéril dans son concept. 66, rue du Nord, 59280, Armentières.
- "Seiganmag" : totalement dédié au Japon lui aussi, il peut se targuer d'être très compact et d'en donner vraiment pour son argent. C'est un peu comme une petite bible, qui, hélas, en contient un peu trop (la mise en page est bonne, mais ce zine, c'est vraiment un pavé). À ne pas lire si vous êtes fatigué, car vous ne le méritez pas. Ce truc 'achement abouti se procure au Seiganma, 6 Chemin de Couhins, 33140 Villenave d'Ornon.
- "Kaze No Fantasia" : un zine assez original, qui propose plein de BD (made in chez les gars qui font le fanzine) et des petites news sur les medias japonais en général. Un bon p'tit zine qui propose sa dose d'humour et de voyage. Si vous aimez les nouveaux talents (un peu zarb quand même), essayez-le : 24/26, Faubourg de Montbéliard, 90000 Belfort.
- "Animeland" : le boss des boss en ce qui concerne l'animation japonaise (on n'en a pas reçu d'autres de cette qualité technique en tout cas). Doté d'un rédacteur fou à l'avant et de pilotes complètement survoltés, ce zine (qui ressemble à un "pro" de par sa qualité) se penche sur des œuvres nouvelles ou anciennes et des produits dérivés de l'animation japonaise. Très abouti, voici son adresse : 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris.

6) Publie-moi, merci !
C'est fait, de rien.
Sébastien Rubinstein.

JE SUIS JEUNE, SUIS-JE NORMAL ?
41.34.87.77

Salut, Joypad ! **Salut à toi, le gars !**
1) Il serait intéressant que Joypad traduise les jeux japonais en français. Ceux disponibles sur les nouveaux supports (32 bits) et qui ne seront adaptés en français que dans un an. Si traduire un RPG est trop long ou trop complexe, pourquoi ne pas s'en tenir aux jeux simples (baston, sport ou au texte limité) ? **Moi, je veux bien traduire tout ce que tu veux, mais il faut rajouter une bonne trentaine de pages, ou alors me donner un peu plus de temps pour faire un truc pareil, car ça prend un temps fou. Quant à nous contenter de tester que les jeux de baston, nous sommes un magazine à peu près exhaustif, qui tente de tester tout ce qui sort. Et il y a un public pour ce genre de jeux.**
2) La PS-X est-elle universelle comme la Jaguar ? **Les PS-X européenne ne devrait pas, d'après Kuribo, être compatible avec les machines japonaises. C'est ce qu'il ressort d'un entretien avec les hauts responsables de Sony Japon. Alors, faites gaffe à l'import !**
3) Ayant la possibilité d'acheter une PS-X directement au Japon, je voudrais savoir si je pourrais ou non la faire réparer dans un magasin français, s'il y a lieu. **Aucun magasin français ne peut te réparer ta console GRATUITEMENT, car sur la boîte, il est clairement écrit "For Use In Japan Only", donc la garantie n'a pas lieu d'être dans notre beau pays. D'ailleurs, pour l'anecdote, Sony France "ignore" l'existence de cette machine. Voilà donc le problème numéro un de toutes les consoles importées ni par un organe officiel, ni même par un magasin un tant soit peu sérieux.**

SUIS-JE NORMAL ?
41.34.87.77

Et aussi, comment cela se passe-t-il au niveau de la douane ? **Au niveau de la douane, si tu la fais venir par toi-même, attention : si ta console n'est pas aux normes européennes (sans petit papier vert où il est écrit que les jeux sont dangereux pour les épileptiques), ils risquent de te la bloquer et de l'envoyer en labo pour la disséquer. Ça, c'est si le douanier est de mauvais poil. S'il est de bonne humeur, il te fera payer les 18,60 % de TVA, et tu t'éclateras chez toi avec ton Ridge Racer.**
Jonathane

Salut... rendez-vous le mois prochain.



REVUE *de presse*

Ce mois-ci, il y en aura pour tout le monde. Des chiffres avec "Les Échos", des révélations sur votre vraie nature grâce à "Infos du Monde" ou encore des propos surprenants du côté de "L'Esprit Libre". Autant dire que vous devriez y trouver votre compte. Si, de votre côté, il vous arrive de mettre la main, et accessoirement les yeux, sur une coupure de journal ou de magazine généraliste abordant le sujet des jeux vidéo, de la réalité virtuelle ou des nouvelles techniques en général, n'hésitez surtout pas à nous la faire parvenir. En attendant, savourez ces quelques morceaux choisis, et rendez-vous le mois prochain.

T.S.R.

Les jeux vidéo rendent virils !

Cette constatation pour le moins surprenante vient d'être faite par un comité d'études espagnol. Ainsi, les hommes (ou les jeunes garçons) qui joueraient à des jeux vidéo auraient tendance, à force de concentration, à développer par la suite des performances sexuelles largement supérieures à celles de leurs petits camarades qui, eux, ne s'intéressent pas à ce type de divertissement sur console ou ordinateur. On a ainsi constaté qu'un bon joueur peut "tenir" trois à quatre fois plus longtemps pendant le coït (entre 45 minutes et 1 heure et demie) !

"Infos du Monde" du 21 novembre 1994.

LE TERRIBLE SECRET DES JOUEURS DE JEUX VIDÉO SERAIT-IL ENFIN MIS À JOUR PAR CE GÉNIALISSIME HEBDO QU'EST "INFOS DU MONDE" ? LE PUBLIC (FÉMININ) RESTE SEUL JUGE.

"Les meilleurs programmeurs du monde sont français"

affirme Bruno Bonnel. C'est un peu comme une démonstration mathématique. Il y en a de laborieuses et d'autres qui se bouclent en cinq lignes. Cette "french touch" se traduit par l'élégance de la finition, des animations raffinées, des graphismes plus beaux et plus nombreux, des astuces pour mettre une quantité d'informations plus grande sur la faible mémoire de la cartouche.

"L'esprit Libre", novembre 1994, Ariel Kyrou.

LES MEILLEURS SPORTIFS AUSSI SONT FRANÇAIS, LES MEILLEURS CHANTEURS ET PUIS AUSSI LES MEILLEURS HOMMES POLITIQUES, ET SURTOUT LES PLUS HONNETES ET LES PLUS INTEGRES. TOUS, ILS SONT FRANÇAIS, BIEN SUR. IL EUT ÉTÉ PLUS ADROIT DE DIRE QU'IL FALLAIT COMPTER AVEC LES PROGRAMMEURS FRANÇAIS. C'EST VRAI, UN ALONE IN THE DARK, UN ASTÉRIX, UN MISTER NUTZ, UN ANOTHER WORLD... TOUS CES PRODUITS SONT FRANÇAIS ET DE QUALITÉ. MAIS EARTHWORM JIM, DONKEY KONG COUNTRY, SPARKSTER, BATMAN ET ROBIN, SUPER RETURN OF THE JEDI, FIFA SOCCER 95, NBA LIVE 95, SUPER STREET FIGHTER II, NBA JAM... JE NE CROIS PAS QUE DES PROGRAMMEURS FRANÇAIS AIENT MIS LEUR NEZ DANS CES JEUX. ALORS, CE N'EST PAS PARCE QUE L'ON FAIT TROIS BONS JEUX PAR AN QU'IL FAUT TROP S'EN ENORGUEILLIR. LES PIEDS SONT FAITS POUR RESTER EN CONTACT AVEC LE SOL. C'EST UNE LOI PHYSIQUE. ALORS, AVANT D'OBÉIR AUX LOIS DE L'ÉGO, IL FAUDRAIT OBÉIR À CELLES DE LA NATURE.

Faut-il crier au scandale ? Il n'y a pas un livre français qui se vende aux États-Unis. Pas un disque français classé dans les palmarès américains. Quant à notre cinéma, diffusé dans un ghetto culturel, il n'est connu que des étudiants et des intellectuels. Des jeux tels "Megarace" de Cryo ou "Alone in the Dark" d'Infogrames montent aux premières places des hit-parades de jeux vidéo nippons ou américains.

"L'esprit Libre", novembre 1994, Ariel Kyrou.

DES PROPOS TIRÉS DE "L'ESPRIT LIBRE" OU BIEN DE "L'ESPRIT NATIONAL" ? À QUI LA FAUTE SI LES FRANÇAIS NE SONT DOUÉS QUE DANS LE DOMAINE DU JEU VIDÉO ? ET ENCORE, EST-CE VÉRITABLEMENT UN CRITERE DÉPRÉCIATIF QUE DE NE PAS VENDRE AUX STATES ? PARFOIS, ON POURRAIT TROUVER CELA ENCOURAGEANT. AU PAYS DES HAMBURGERS, DES "REALITY SHOWS", DES DENTIERS, ET DE L'EXTREME EN TOUT GENRE, IL EST BON DE SE DIRE QU'IL N'Y PAS DE PLACE POUR LA CULTURE EUROPÉENNE. MAIS CE CHAUVINISME PRO-FRANÇAIS EST EN FIN DE COMPTE EXASPÉRANT. MEME S'ILS NE SONT PAS MAUVAIS, LES FRANÇAIS NE SONT CERTAINEMENT PAS LES "MEILLEURS PROGRAMMEURS DU MONDE". ARRETEZ-MOI SI JE ME TROMPE, MAIS UN MICKEY MANIA (SUPER NINTENDO/MEGADRIVE/MEGA CD) A ÉTÉ DÉVELOPPÉ EN ANGLETERRE. DAVID PERRY (COOL SPOT, ALADDIN, EARTHWORM JIM), BIEN QU'IL VIVE AUX ÉTATS-UNIS N'EN EST POURTANT PAS MOINS IRLANDAIS. LES BONS JEUX NE SONT PAS UN MONOPOLE FRANÇAIS. DES SOCIÉTÉS COMME CAPCOM, KONAMI, HUDSON SOFT, NINTENDO ET SEGA SONT LOIN D'ETRE DES BIDOCHONS EN CHARENTAISES. AVANT DE SE PLACER AU CENTRE DE L'UNIVERS, IL SERAIT JUDICIEUX D'OUVRIR LES YEUX SUR LE MONDE QUI NOUS ENTOURE, ET POUR CELA, ON PEUT LIRE LA PRESSE. ÇA AIDE.

Au départ calculateur, plus récemment bureautique, le voilà domestique, c'est-à-dire omniprésent, "sans en avoir l'air". Pour faire entrer l'ordinateur dans l'intimité des foyers, Nintendo et Sega

l'avaient bien compris, il fallait le dissimuler. Méconnaissable sans son archaïque clavier alphanumérique, substituant l'écran de télévision, si familier, au terminal de visualisation informatique, allant même jusqu'à céder son appellation d'ordinateur pour devenir la console, c'est en sioux rusé, et par la grande porte, que l'ordinateur (alias la console de jeu) a fait sa véritable entrée dans les foyers. Comme par enchantement, notre télévision, si familière, a pris une autre dimension. Elle accédait à l'interactivité. Cette sacro-sainte interactivité qui lui faisait cruellement défaut et l'empêchait jusqu'alors d'accéder au rang suprême d'outil multimédia.

"Technologies Internationales", octobre 1994.

MIEUX QUE LE KGB ET LA CIA RÉUNIS ! NINTENDO ET SEGA SE SONT INFILTRÉS DANS LES FOYERS "SANS EN AVOIR L'AIR", "EN SIOUX RUSÉ". CELA RESSEMBLE ÉTRANGEMENT À DES ACCENTS DE PARANOIA PROTECTIONNISTE QUE TOUT BON FRANÇAIS EN CHARENTAISES POURRAIT AVOIR. CE N'EST PAS ENCORE DEMAIN QU'ON POURRA PARLER D'UNE CULTURE MONDIALE. ON PEUT CRAINDRE LE PIRE À L'AUBE DE CETTE NOUVELLE EUROPE DONT TOUT LE MONDE VEUT MAINTENANT FAIRE PARTIE. VIENT ENSUITE LE CHAPITRE DU "LES CONSOLES SONT EN FAIT LES FALLACIEUX ÉCLAIREURS DU MONDE DE L'INFORMATIQUE". TOUT D'ABORD, NINTENDO ET SEGA NE SONT PAS LES PIONNIERS DANS LE DOMAINE. DES CONSOLES, ON EN RENCONTRAIT IL Y A PRES DE DIX ANS. LA VCS 2600 D'ATARI, LA CBS COLECOVISION, LA CONSOLE MATTEL OU PHILIPS POURRAIENT, SI ELLES PARLAIENT, TÉMOIGNER. BREF, LA PREMIERE INVASION NE VENAIT PAS DU JAPON. ENSUITE, AVANT DE LES REPRÉSENTER, LES CONSOLES CONCURRENCENT LES ORDINATEURS. IMPOSSIBLE DE LES CONFONDRE. AU MILIEU DES ANNÉES 80, LES ORDINATEURS FAMILIAUX PREMIERE GÉNÉRATION ONT TRES VITE ÉTÉ CONCURRENCÉS PAR LES CONSOLES. EN EFFET, ALORS QUE LES PARENTS VOYAIENT EN LEURS ENFANTS DE FUTURS GÉNIES DE L'INFORMATIQUE, LES CHÉRUBINS (DONT NOUS FAISONS PARTIE) NE VOULAIENT QUE JOUER. EN PROPOSANT DES PRODUITS ABORDABLES ET DE QUALITÉ, NINTENDO ET SEGA ONT SU CONQUÉRIR, EN QUELQUES ANNÉES, UN VASTE MARCHÉ. AUJOURD'HUI ENCORE, ON DISTINGUE TRES CLAIREMENT LES ORDINATEURS ET LES CONSOLES, LES PREMIERS AYANT UNE UTILISATION PLUS PROFESSIONNELLE QUE LUDIQUE (EN GÉNÉRAL). LES PERSONNES UTILISANT LES PC ET LES MAC NE SONT PAS, SAUF EXCEPTION, LES MEME QUE CELLES QUI SE RUENT SUR LES SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 32X, SATURN... ET AINSI DE SUITE. QUANT À PARLER "D'OUTIL MULTIMÉDIA" POUR UNE CONSOLE, C'EST AUSSI AMUSANT QUE DÉPLACÉ. JE NE ME LANCERAI PAS DANS UN TENTATIVE DE DÉFINITION DU TERME "MULTIMÉDIA" (JE VOUS ENVOIE LIRE NOS AMIS DE JOYSTICK POUR EN SAVOIR PLUS), MAIS JE PEUX VOUS ASSURER QUE LA SUPER NINTENDO OU LE 32X SONT DES PRODUITS AUTANT "MULTIMÉDIA" QU'UN PRESSE-PURÉE. AVANT D'EMPLOYER CERTAINS TERMES, IL FAUT SOIT LES DÉFINIR PRÉALABLEMENT, SOIT LES UTILISER DANS UN CONTEXTE PRÉCIS QUE L'ON MAITRISE PARFAITEMENT. LES GÉNÉRALITÉS DE NÉOPHYTES SUR LE "MULTIMÉDIA", LA RÉALITÉ VIRTUELLE OU LES JEUX VIDÉO, ÇA N'INTÉRESSE PERSONNE.

Les ventes semestrielles de Nintendo chutent de 36,2 %.

Le fabricant japonais de jeux électroniques Nintendo vient d'annoncer un bénéfice semestriel imposable de 51 milliards de yens (2,68 milliards de francs), en baisse de 16,4 % par rapport à la même période de l'exercice précédent (avril-septembre).
Mais ce sont surtout les ventes du groupe qui chutent spectaculairement, de 36,2 % à 166,1 milliards de yens (8,7 milliards de francs) par rapport à la même période, l'année précédente. Les ventes à l'étranger totalisent 64,1 milliards de yens (- 58,3 %). Ces mauvaises performances sont attribuées par Nintendo à l'appréciation du yen et au marasme de l'économie internationale : "L'économie américaine devrait continuer sa croissance, mais les préoccupations concernant l'appréciation du yen demeurent, et la situation des sociétés japonaises risque de rester incertaine.
Le groupe japonais est surtout victime, comme les constructeurs informatiques, de la course à la technologie et de l'arrivée de nouveaux concurrents de poids, Sony et Matsushita. Ses nouveaux produits (...) ne devraient arriver que l'an prochain sur le marché. D'où l'attentisme des consommateurs.

"Les Échos", le mardi 22 novembre 1994.

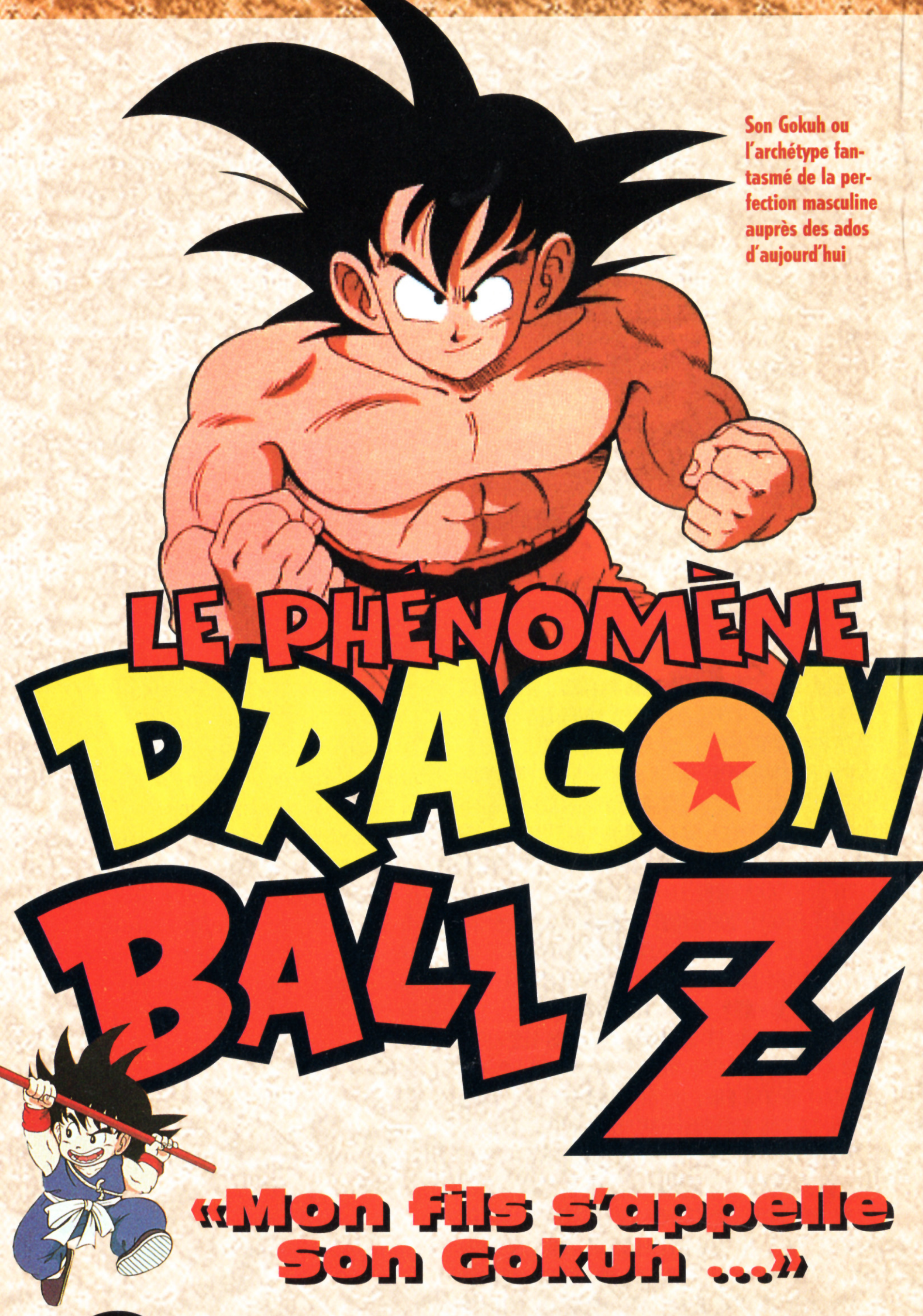
DÉCIDÉMENT, CE N'EST PAS LA JOIE ! SONY N'EST PAS ENCORE ARRIVÉ SUR LE MARCHÉ, QUE LES VENTES DE SEGA ET DE NINTENDO COMMENCENT À BAISSER. ON PEUT SE DEMANDER CE QUI ARRIVERA UNE FOIS LA PS-X LACHÉE ? IL EST VRAI QU'ACTUELLEMENT, LA SEULE DÉMARCHE RAISONNABLE À SUIVRE RESTE L'ATTENTE. ATTENDRE DE VOIR LES NOUVELLES MACHINES, LEURS JEUX RÉVOLUTIONNAIRES ET LEURS ÉDITEURS DYNAMIQUES OU ABSENTS. L'AVENIR DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO TOURNERA À PARTIR DE 1995, AUTOUR DE DEUX NOMS : SEGA ET SONY. LA SATURN ET LA PS-X DEVRAIENT SE PARTAGER UNE GRANDE PART DU MARCHÉ. QUANT À NINTENDO, ON ATTEND LE VIRTUAL BOY POUR LA MI-95 ET L'ULTRA 64 POUR LA FIN 95, VOIRE LE DÉBUT 96. ALORS, NINTENDO EN PERTE DE VITESSE ? CERTAINEMENT PAS CES DERNIERS TEMPS. DONKEY KONG COUNTRY MONTRE QUE LES CONSOLES 16 BITS (SECONDE GÉNÉRATION) N'ONT PAS DIT LEUR DERNIER MOT. ALORS QUE LES POSSESSEURS DE MASTER SYSTEM ET DE NINTENDO 8 BITS RESTENT LES PLUS NOMBREUX EN EUROPE, LA MEGADRIVE ET LA SUPER NINTENDO ONT ENCORE AU MOINS DEUX BELLES ANNÉES DEVANT ELLES SUR LE MARCHÉ EUROPÉEN. AU JAPON, LA PS-X ET LA SATURN VIENNENT À PEINE DE SORTIR, BOULEVERSANT L'ORDRE DU MARCHÉ. LES CONSOLES 16 BITS POURRAIENT TRES VITE DEVENIR OBSOLETES. BREF, LA SITUATION EST SUFFISAMMENT CONFUSE POUR ETRE EN FIN DE COMPTE TRES CLAIRE : IL FAUT ATTENDRE AVANT D'ACHETER N'IMPORTE QUOI.

Comme tous les enfants de son âge (9 ans), Mario passe beaucoup de temps devant les écrans. Plus de six heures par jour sur son ordinateur et plus encore à jouer sur sa console "super méga trois dimensions" de marque japonaise. C'est devenu un vrai pro ! Son père confirme qu'il est imbattable : "Même au combat de karaté, il parvient à me mettre K.O.". Sa mère, elle, ne joue jamais. Elle essaye tant bien que mal de distraire Mario pour le détourner de ses jeux. C'est vrai qu'elle s'est beaucoup inquiétée, au début, lorsque la tête de Mario a commencé à gonfler (...). Quant à Mario, il trouve ça génial. Sa tête ne le gêne pas du tout. Il le dit : "C'est plus fort que Sega. On n'a jamais vu ça dans un jeu !"

"Infos du Monde", semaine du 28 novembre au 4 décembre, Alexandre Villardi (Grand Reporter)

EXPLOITANT AVEC AUTANT D'ADRESSE QUE D'HUMOUR LES DIFFÉRENTES PHOBIES QUE GÉNÈRENT LES JEUX VIDÉO (CRAINTES DES INDUSTRIES JAPONAISES, RISQUES POUR LA SANTÉ...), "INFOS DU MONDE" REVIENT À LA CHARGE AVEC UN NOUVEAU SUJET CONSACRÉ À LA "SUPER MÉGA TROIS DIMENSIONS", UNE TOUTE NOUVELLE CONSOLE QUI DONNE LA "GROSSE TETE". NOTEZ AU PASSAGE QUE POUR CERTAINES PERSONNES, LA MALFORMATION N'EST PAS TOUJOURS VISIBLE, MAIS ELLE EXISTE BEL ET BIEN. IL NE FALLAIT PAS PASSER À COTÉ.

Depuis son arrivée, le 2 mars 1988, sur le petit écran des vingt millions de foyers qui payent la redevance en France, la série "Dragon Ball" défraye la chronique. Dans les écoles primaires, on ne parle plus que de Son Gokuh. Mickey et Bugs Bunny paraissent dépassés par les événements. Le héros dessiné par Akira Toriyama a supplanté, bien malgré lui, les mascottes de Walt Disney et Tex Avery. Rangés dans le placard imaginaire de jeunes téléspectateurs au regard fasciné, ces personnages de celluloïde d'un autre temps se contentent, pour l'heure, d'apparitions télévisées sporadiques, alors que l'archétype fantasmé de la perfection masculine, l'homme à la chevelure flamboyante, se trouve en première de couverture de fanzines, magazines et mangas traduits du japonais. À tel point que certains rédacteurs de "Libération", quotidien national de renom, et "Newlook", mag consacré à l'exploration des sens, se sont récemment permis d'en parler au travers du phénomène de masse engendré par la manga-mania actuelle. Pour expliquer ce fanatisme inconsidéré pour une vulgaire série animée, je suis allé quérir l'avis de deux connaisseurs en la matière, Jean-Paul Jennequin, 34 ans, traducteur de BD pour enfants et journaliste freelance, et Yannick Dupon, 45 ans, intervenant à l'université de Marne-la-Vallée et professeur de synthèse de documents. L'un et l'autre ont collaboré à des fanzines comme "Mangazone", "Animeland" ou "Tsunami" et possèdent sans nul doute le recul nécessaire à l'élaboration d'une véritable réflexion sur le thème "pourquoi Dragon Ball (Z) aujourd'hui ?" BENJI



Son Gokuh ou l'archétype fantasmé de la perfection masculine auprès des ados d'aujourd'hui

LE PHÉNOMÈNE DRAGON BALL Z

«Mon fils s'appelle Son Gokuh ...»

Selon Blaise Pascal, "Le cœur a ses raisons que la raison ne connaît point". Une passion, quelle qu'elle soit, apparaît toujours comme déraisonnée, mais, dans le cas présent, est-elle essentiellement guidée par le cœur ? Ne peut-on véritablement donner aucune explication quant aux réelles motivations des ados pour cette série animée ? Naturellement, non. Les hypothèses émises sans ordre d'importance dans les lignes qui suivent, résolvent la fausse énigme "Dragon Ball". N'ayant pas, par définition, valeur d'axiomes, elles traduisent néanmoins clairement les sentiments quelque peu refoulés de la future génération d'adultes de l'an 2000. Vous approchez de la vingtaine et adorez - adulez - l'animation japonaise, à commencer par "DéBéZed" et sa clique de super sayajins aux cheveux d'or ? Eh bien, venez, allongez-vous sur le canapé de velours bordeaux et racontez-moi tout !

Kaméha-méha sur l'Hexagone

Jean-Paul Jennequin raconte. "Dragon Ball appartient à la deuxième génération de dessins animés japonais à s'être incrustée de manière durable dans le PAF." Quinze ans après, il se souvient de la première vague et du formidable impact, vers la fin des années 70, de "Goldorak", "Candy", "Albator" ou encore "Cobra". Tezuka, précurseur avec la série "Le Roi Léo" notamment, diffusée en 1972 en France, est bien vite oublié. Go Nagai et son immense robot de fer bataillant à coups de "corno-fulgur" s'impose et vient concurrencer les produits américains d'une mièvrerie indicible. Entre 1978 et 1988, le public se tourne vers cette nouvelle forme d'expression animée, ciblée sur les jeunes adolescents. Pour la première fois dans le paysage audiovisuel français, les programmes pour la jeunesse recueillent l'audience de garçons et de filles dont la moyenne d'âge dépasse dix ans. Et pour cause, puisque, contrairement aux productions françaises et américaines, "le D.A. japonais s'adresse à toutes les tranches d'âge", affirme J-P Jennequin. Akira Toriyama, appuyé par l'équipe de dessinateurs du Bird Studio, figure parmi les rares artistes japonais ayant réussi à créer une série fédératrice, dont les fans ont autant dix que dix-huit ans. Entre le pilote et le trois-cent cinquantième épisode (il faudrait environ cinq jours pour visionner l'œuvre dans son intégralité), ce génie nippon a su faire évoluer le concept avec son public. Sept ans nous séparent aujourd'hui de la première apparition sur petit écran du coquin naïf doté d'une queue de singe. Sept années durant lesquelles Son Gokuh a grandi avec ses fans.

Tabous et théâtre classique

Yannick Dupon avoue : "Le dessin animé en Occident a été très longtemps défini par des critères américains. Les Américains, au début des années 20, ont inventé le D.A. pour faire communiquer par le rire et initier aux valeurs américaines les millions d'immigrants (et leurs enfants) qui avaient débarqué d'Europe avant et pendant la Grande Guerre." Les séries japonaises, et a fortiori "Dragon Ball", ne répondent pas à ces critères.

Dans la forme, elles s'incrivent en marge du théâtre classique. L'art de Toriyama, entre autres, ne respecte pas les règles de temps, de lieu et d'action si chères à de nombreux écrivains, scénaristes, dessinateurs et artistes français contemporains. Le mélange des genres, propre à l'univers animé japonais, favorise aussi l'adhésion. "Dragon Ball" allie tragédie, comique et science-fiction, passant d'un genre à un autre en l'espace de quelques secondes. La série ne se cantonne ni à la comédie stupide, ni à l'essai de style au sujet d'époques révolues, encore moins à l'éducationnel puritain. Les jeunes européens qui suivent un cursus scolaire strict y trouvent un moyen de sortir de l'univers culturel carcéral imposé, aux limites prédéfinies par leurs aînés.

Dans le fond, la plupart des séries nippones ignorent et brisent les tabous présents dans la culture occidentale. Le sexe, la mort et le sang sont des réalités humaines inhérentes à l'animation japonaise. Cela explique pourquoi les personnages paraissent si probables, si réels. "À l'opposé de la production ordinaire américaine, les D.A. japonais se soucient peu de la pure performance technique sur le mouvement. Ils décrivent les sentiments humains et les motivations avec toute la finesse et la cohérence de la littérature et de l'art japonais. À titre d'exemple, dans beaucoup de cas, les personnages ont une insertion sociale, ils ne vivent pas de l'air du temps !".







Une série en "mâle" d'amour

Pourquoi "Dragon Ball" et surtout "Dragon Ball Z" et pas "Docteur Slump" (premier succès de Toriyama au Japon), "Ranma 1/2" ou "Sailor Moon" ? Pour deux raisons: l'influence américaine et le caractère macho de la série. Yannick Dupon résume les faits en ces mots : "DBZ récupère un certain nombre de tics américains (musculatures colossales, transformations en "super-











De la première adaptation sur Nes qui reprenait les aventures du héros encore jeune au travers d'un jeu de plates-formes plutôt marrant, aux tout récents jeux sur Megadrive et Super Nintendo davantage axés sur la baston pure et dure.

men", rôle très secondaire des personnages féminins ...), tout en conservant la "qualité et l'éthique, très présente, japonaise". Beaucoup de jeunes y trouvent ainsi une synthèse qui les arrange bien, car elle les oblige à remettre en question leur américanisation, qui est de plus en plus manifeste". Les personnages créés par Toriyama sont extrêmement stylisés et appartiennent essentiellement à la gent masculine. Les graphismes épurés attirent l'œil, et l'action suggérée laisse une grande part à l'imagination, débordante, des jeunes admirateurs. Ceux-ci apprécient et se lancent à corps perdus dans leur passion. L'élément du sexe opposé n'aime pas forcément et préfère se tourner, de manière plus modérée, vers des séries plus accessibles. Or, J-P Jennequin explique que "les filles de quinze-seize ans, plus narcissiques, ne sont pas des surconsommatrices, contrairement aux garçons du même âge, égocentriques, égoïstes et dépensiers plus que de raison dans leur passion".

Le background du super sayajin

Un aspect non négligeable de la série a trait aux protagonistes eux-mêmes. Il est dit plus haut qu'ils se trouvent à la limite du "palpable". Personnellement, il m'est arrivé de rêver de partir à la rencontre de Son Gokuh. Pourquoi ? Parce que, selon Yannick Dupon, "les principaux personnages sont enrichis d'un poids de vécu considérable par leur propre passé. (...) Une part non négligeable de la jeunesse a été lassée et saturée par les très insipides dessins animés américains "pour networks", et comparativement éblouie par la richesse psychologique et sociologique des D.A. japonais : tous les avis des fans concordent, ce qui les enthousiasme, c'est la crédibilité extraordinaire des personnages." Comment Toriyama est-il parvenu à donner autant de profondeur à ses héros ? Le vécu n'explique pas tout, même si le fait de suivre l'évolution de Son Gokuh et de ses pairs sur plusieurs centaines d'épisodes contribue grandement à la vraisemblance des personnages. Si Vegeta et Piccolo, notamment, retiennent tant l'attention des téléspectateurs, cela est dû à leur personnalité propre. En clair, "bien que Dragon Ball se rapproche d'un certain américanisme, il reste très riche en psychologie et explore la vanité, l'orgueil, la tentation de la lâcheté, l'angoisse, l'amitié, le sentiment filial, la volonté de puissance, la ruse ...", affirme Yannick Dupon.

Son Gokuh sans Dieu, ni maître

Que se passe-t-il ? Les médias, le monde politique et intellectuel français s'inquiètent. Une certaine tranche d'âge de la population s'intéresserait de trop près aux "produits culturels" importés ou exportés, au choix, du Japon. Comme il est difficile d'estimer avec exactitude l'ampleur du phénomène, l'élite culturelle de notre cher pays préfère croire qu'il s'agit d'une minorité de jeunes, catalogués depuis le reportage de Jean-Jacques Beneix, diffusé sur France 2 dans l'émission "Envoyé Spécial", sous le terme "otaku". Il est toujours aisé de pratiquer la politique de l'autruche face à quelque chose que l'on ne comprend ou, surtout, que l'on ne souhaite pas comprendre.

Approximativement dix ans se sont écoulés depuis le début du mouvement accompagné des levers de boucliers de la part des fonctionnaires, bas et hauts, des psychologues et sociologues sur-diplômés et des parents membres d'associations de protection en tous genres. Les autruches des hautes sphères n'ont eu de cesse de répéter qu'"il faut que jeunesse se passe". Aujourd'hui pourtant,

Illustrations de Kendy





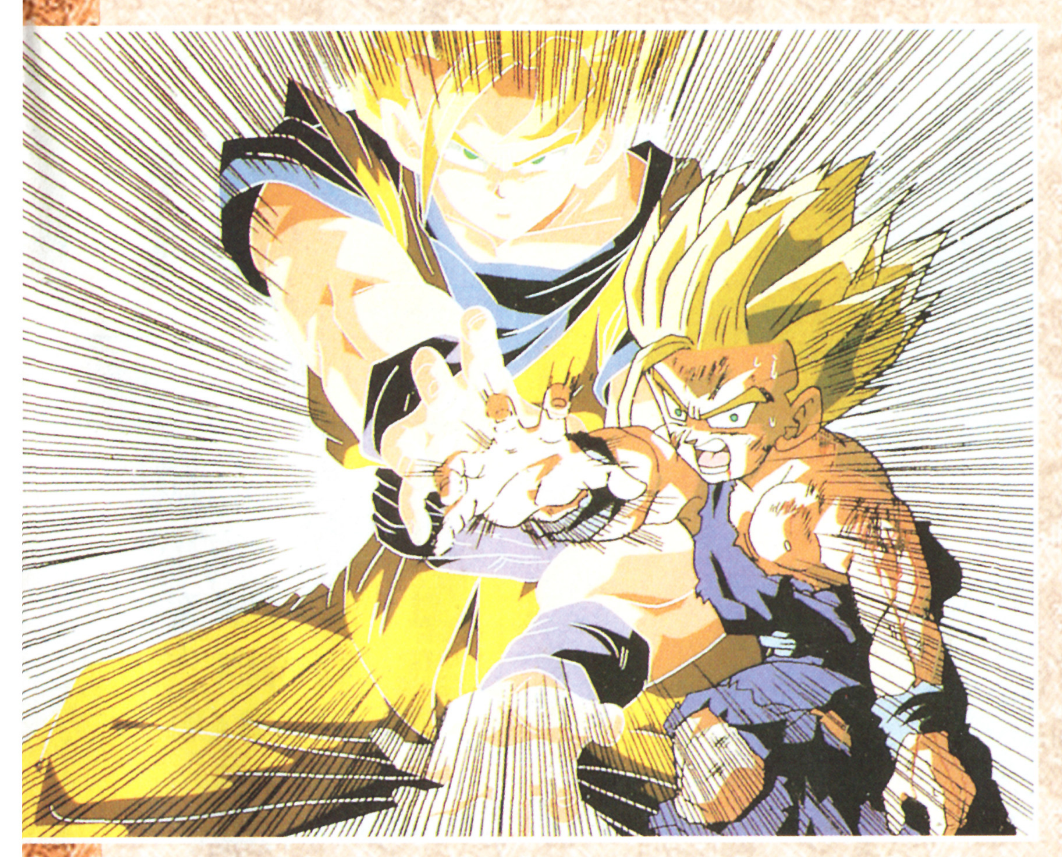
l'engouement pour ces éléments fondamentaux de la culture nippone va croissant. Le bipède australien sort la tête du trou pour découvrir que le snobisme culturel à la limite du racisme pousse les jeunes, muselés depuis trop longtemps, à se rebeller et passer outre les autorités imposées, parentales ou autres. Pour échapper au quotidien comme pour se débarrasser du carcan qui les lie à leurs aînés moralisateurs, les ados se réfugient dans leur passion. Le fanatisme initié par la diffusion de la série TV "Dragon Ball" illustre parfaitement ces propos. Toutefois, il ne s'agit en aucun cas d'un phénomène isolé puisque, un peu avant, entre 1984 et 1988, la "folie jeu vidéo" - celle qui rend épileptique et, accessoirement, trans-




Jean-Paul Jennequin (à gauche), 34 ans, traducteur de BD pour enfants et journaliste freelance etYannick Dupon (à droite), 45 ans, intervenant à l'université de Marne-la-Vallée et professeur de synthèse de documents



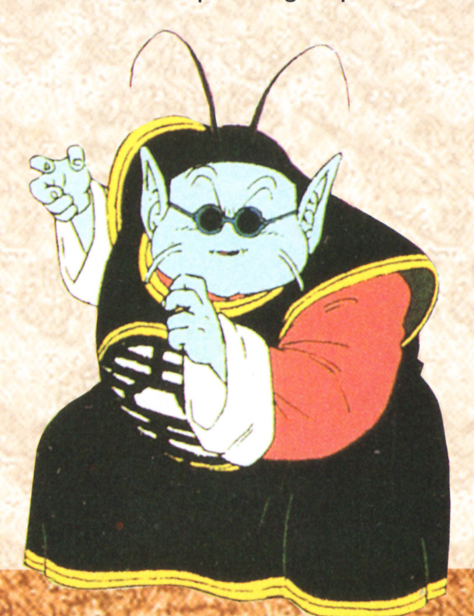
"Dragon Ball Z 3", dernier à avoir été mis en cartouche, n'apporte que très peu de choses par rapport à l'épisode précédent. Son Gokuh est désormais un argument commercial à défaut d'être un héros de série animée enthousiasmant les foules.



forme l'adepte en dangereux psychopathe - prenait son essor. Or, les deux événements sont indissociables. D'une part, la trame de la série et sa mise en image reprend le concept de maints jeux de baston, le scénario élaboré et bourré de rebondissements en plus. D'autre part, Son Gokuh héros de D.A. ou de jeux vidéo à son effigie, joue le rôle d'œil du cyclone, intouchable, incontrôlable et, par conséquent cible privilégiée d'institutions privées ou publiques.

L'underground du super sayajin

Les progrès dans les domaines de l'informatique et de la bureautique aidant, les moyens d'exprimer son mécontentement se multiplient. Le fanzine figure parmi le plus connu et sans doute le plus usité par la jeunesse en lutte contre l'assujettissement. Or, ces deux dernières années ont été marquées par la multiplication des fanzines dédiés à l'animation nippone et aux jeux vidéo. Même si Yannick Dupon est persuadé que le fanzinat "marginalise le public", c'est le seul moyen d'expression non soumis à la censure - du moins, pas encore - dont disposent lycéens et passionnés. Ainsi, en admettant que nos législateurs tentent de régler, à coups de décrets et de lois non fondés, le problème des jeux vidéo et de la violence sur le petit écran des ménagères en s'appuyant sur les séries animées japonaises non-conformistes, nul doute que tôt ou tard, la feuille de choux éditée par un groupe d'ados dans un bled paumé en fasse un jour les frais. Du fanzine mal orthographié au magazine traitant de jeux vidéo de plus en plus violents et érotiques, il n'y a qu'un pas. Nous n'en sommes pas encore arrivés à ce stade, mais la loi du 16 juillet 1949 concernant les "publications destinées à la jeunesse"- élargie à l'ensemble des publications à l'heure actuelle - suffit amplement à nous faire peur. Cette loi autorise quiconque à aller voir les autorités pour protester contre une parution, quelle qu'elle soit, si celle-ci heurte les valeurs morales du plaignant. J'ai beau scruter ma boule de cristal, l'avenir reste incertain. C'est pourquoi je me permets de vous encourager dans la confection de fanzines et de vivre à fond toutes vos passions pendant qu'il en est encore temps. Juste au cas où...









Les jeux d'arcade tirés de la série fourmillent au Japon et arrivent au compte-gouttes en France. Lorsque je vous parlais du lien qui existe entre les jeux vidéo et la série ...

ECOUTE BIEN, PETIT D'HOMME...



Le Livre de la Jungle + 6 mois d'abonnement à Joypad pour un prix super craquant...

FAIS UN VOYAGE INOUBLIABLE !

Avec ce nouveau jeu de Disney Software et Virgin, tu vas vivre une journée extraordinaire. Tu rencontreras des amis formidables, l'ours Baloo et la panthère Bagheera, et affronteras des ennemis redoutables, le féroce tigre Shere Khan et le rusé serpent Kaa.
Animation époustouflante, graphisme superbe et ambiance sonore réaliste : en avant pour l'aventure, petit d'homme !

T'es Megadrive ou Super Nintendo	
Jeu Le Livre de la Jungle sur Megadrive et Super Nintendo	449,00 F
6 numéros de JOYPAD	180,00 F
Frais de port	35,00 F
	~~664,00 F~~
POUR TOI	**485,00 F**

T'es Nintendo ou Game Boy	
Jeu Le Livre de la Jungle sur Nintendo ou Game Boy	249,00 F
6 numéros de JOYPAD	180,00 F
Frais de port	35,00 F
	~~464,00 F~~
POUR TOI	**350,00 F**

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

Je profite de votre offre exceptionnelle et je m'abonne à JOYPAD :

☐ 6 numéros de JOYPAD + le nouveau jeu Le Livre de la Jungle :
- ☐ pour Megadrive au prix de 485,00 F* au lieu de 664,00 F
  CT218 CC 35
- ☐ pour Super Nintendo au prix de 485,00 F* au lieu de 664,00 F
  CT219 CC 35
- ☐ pour Nintendo au prix de 350,00 F* au lieu de 464,00 F
  CT220 CC 35
- ☐ pour Game Boy au prix de 350,00 F* au lieu de 464,00 F
  CT 221 CC 35

Je joins mon règlement dès aujourd'hui, établi à l'ordre de H.D.P. par : ☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat

*Ces prix s'entendent frais de port de 35,00 F inclus.
Prix public du jeu Le Livre de La Jungle sur Megadrive et Super Nintendo : 449,00 F. Prix public du jeu Le Livre de La Jungle sur Nintendo et Game Boy : 249,00 F. Prix public pour 6 numéros de JOYPAD : 180,00 F. Frais de port 35,00 F. Vous pouvez acquérir séparément chacun de articles aux prix indiqués ci-dessus.

Je renvoie mon règlement avec mon bulletin d'abonnement à :
JOYPAD - 10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET Cedex

Nom : ____________________
Prénom : ____________________
Adresse : ____________________
____
Code Postal : |_|_|_|_|_| Ville : ____________________
Mon pseudo* : ____________________
* A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYPAD
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_| Sexe : M ☐ F ☐

Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés. Tarif pour la France métropolitaine uniquement. "Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

neotokyo

TIMES

100% DE NEWS, PREVIEWS ET TESTS EN DIRECT DU JAPON



A fond la Play Station !

Crime Crackers
Ultimate Parodius

Nintendo Show

Nintendo présente sa machine 32 bits

Virtua Fighter (Saturn)

De la baston "new wave"

japon : la folie des consoles



On a beau faire la queue, il faut toutefois être prudent. On n'attend pas sur la route, mais bien de chaque côté de la chaussée.

Jusqu'où iront-ils ?

Sans doute vous est-il déjà arrivé de vous précipiter dans une boutique de jeux vidéo, histoire d'être le premier (ou la première) à vous emparer de la toute dernière console "Made in Japan". Il faut dire que ces derniers temps, on n'a que l'embarras du choix. Cependant, avant d'avoir cette chance, il faut d'abord que ce petit bijou débarque dans notre cher Hexagone, et c'est là que vous vous retrouvez à attendre, espérer, désespérer pendant des semaines, voire des mois, après une importation. Combien d'entre vous, rongés d'impatience, ont un jour rêvé de s'envoler vers le pays du Soleil Levant, et plus précisément vers le quartier d'Akihabara, réputé pour ses magasins spécialisés en électronique ? Mais avant d'envier les quelques centaines de milliers de Japonais pour qui ce rêve est devenu réalité, avez-vous une seule fois songé au calvaire que peut représenter une sortie de console au Japon ? Il arrive que le paradis des consoles devienne l'enfer des impatients.

La fin de l'année qui vient de s'écouler, a été riche en innovations du point de vue des consoles, c'est donc le moment idéal pour vous parler de ce que leur sortie officielle au Japon peut représenter. Plus qu'une simple opération commerciale, c'est un véritable phénomène de société auquel une grande partie de la population participe.

Depuis les premières consoles de Sega, Nintendo et Nec, les Japonais étaient habitués aux longues files d'attente de plusieurs centaines de mètres souvent là par la seule illusion de trouver encore une console, une fois arrivées à leur terme. Cependant, tout cela a pris une telle ampleur, que l'État et les entreprises ont dû se pencher sérieusement sur le problème. Imaginez un peu : des milliers de personnes dans les rues qui font la queue devant les magasins. Pas question de manifestations ou de colloques des ouvriers-heureux-de-travailler-le-dimanche ; ces centaines de personnes se réunissent avec l'espoir – insensé parfois – de récupérer la toute dernière console de jeu, la plus perfectionnée. Et dire qu'à Cracovie ou Moscou, on observe des phénomènes identiques devant les boulangeries ! Enfin, bref, point de rapport entre une super console dernier cri et un quignon de pain rassi. Ainsi le ministère de l'Éducation Nationale a-t-il recommandé aux compagnies de faire la vente des nouvelles consoles ou des jeux vidéo le week-end. En effet, beaucoup d'écoliers et d'étudiants japonais inventaient n'importe quels prétextes pour sécher les cours et aller s'entasser devant les magasins. Les jeux vidéo, premier concurrent de l'Éducation Nationale !?! Ce n'est pas encore prêt d'arriver en Europe, où seul le bon sens semble s'ériger contre le système scolaire. De même, certains pères de famille s'absentaient-ils de leur travail ou prenaient des congés afin de faire la queue à la place de leurs



La mascotte officielle de la Sega Saturn était aussi de sortie pour inviter les consommateurs à ne pas manquer le coche.



Seriez-vous prêts à affronter ça pour une Sega Saturn...

japon : la folie des consoles

La sortie de la Jaguar, une sortie un peu marginale qui n'a pas suscité autant d'enthousiasme que pour Sega ou Sony. Les Japonais bouderaient-ils une machine américaine ?

Ruée sur le magasin ! Cependant, la sortie de la Sega Saturn se sera faite sans heurts.



Des files d'attente qui défient l'imagination.



enfants, soit parce qu'ils étaient trop petits, soit pour éviter qu'ils manquent l'école. De nombreuses entreprises japonaises ont approuvé cette décision au regard de l'imposant absentéisme de leurs employés, ces jours-là, alors que d'habitude, tout le monde le sait, les Japonais sont de véritables "drogués" du travail. Malgré les précautions prises, les files d'attente ont paru interminables lors de la sortie de la Néo-Géo CD TL (mieux valait, pour les derniers qui ont pu s'en procurer une, ne pas manifester trop fort leur joie face à ceux ayant fait la queue pendant des heures pour rien, histoire de revenir indemnes !) ; ce fut pire encore en ce qui concerne celle de la Saturn et du jeu Virtua Fighter !

Pour l'amour d'une console...

Sega a particulièrement bien préparé la mise sur le marché de cette console "new generation", tant sur le plan de la propagande que sur celui de l'organisation. Une grande campagne publicitaire a été faite autour de Virtua Fighter sur CD-Rom, et de Virtua Fighter 2 en arcade : tous les murs de Tokyo en étaient couverts, avec des mentions telles que : "Prévu sur SegaSaturn", ou encore : "SegaSaturn disponible dès aujourd'hui". À croire que les jeux vidéo sont aux Japonais ce que les hommes politiques sont chez nous. Les recommandations des autorités conseillant la réservation de la majorité des machines ont été respectées, ce qui a permis

d'éviter de trop grandes attentes et de non moins nombreuses déceptions. Ceux qui n'ont pu se procurer l'une des 200 000 Saturn mises en vente, se sont vengés sur VF, délaissant les autres jeux bien que ces derniers, en comparaison, aient été plus ou moins bradés. De plus, la nouvelle console de Sega, son second paddle et VF n'ont pas été vendus en deçà des prix officiels – contrairement aux habitudes – comme pour forcer à la vente de l'ensemble des produits Sega. La rotation des camions d'approvisionnement ressemblait à un ballet parfaitement synchronisé : les magasins en voie de rupture de stock recevaient toujours au bon moment l'exacte quantité de machines et de jeux nécessaire. On se croirait dans un Brazil où le dictateur s'appellerait Sega. Si vous ne vous faisiez pas encore une bonne image de ce que peut être une société de consommation, vous voilà au fait. On ne saurait trouver meilleurs consommateurs.



En pleine rue, une présentation de la PS-X de taille; impossible de la manquer avec un Motor Toon plus vrai que nature.

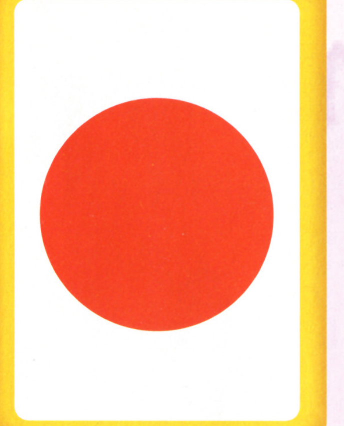
Quand Sega mène la danse

En ce qui concerne le lancement de la Playstation, Sony a baissé son prix officiel pour avoir l'avantage sur la Saturn. Sega et Victor ont d'ailleurs annoncé qu'ils ramèneraient le prix de cette dernière à égalité avec celui de la PS-X. Une différence de marketing s'est aussi faite entre les deux consoles : ainsi Sony n'a mis que 100 000 PS-X en vente, le jour de sa sortie. Comme elles ont presque toutes été retenues à l'avance, le public s'est rué sur les réservations des 200 000 à venir, ne sachant pas combien de consoles seraient encore vendues après. La politique de promotion diffère tout autant : les 100 000 premières PS-X ont été vendues "avec" – comprenez "simultanément" – le jeu Ridge Racer ; les suivantes le seront avec les jeux Toshinden, Cyber Sled ou Raiden Project.

Même si vous n'avez pas immédiatement l'occasion de saisir ces nouvelles consoles dès leur sortie, vous pourrez toujours rester tranquillement chez vous à choisir celle que vous voulez acheter (voire toutes si vous avez les moyens), et pourquoi pas en lisant votre magazine préféré, d'autant plus que notre Kuribo est là pour se lever à six heures du matin et se taper trois heures de queue à votre place, afin de vous en parler ! Bande de petits veinards !

PAR KURIBO ET YURIKO





VIRTUAL BOY : ENFIN UNE 32 B



Lors du salon "Nintendo" à Tokyo (dont je vous parle longuement dans un dossier spécial), on a pu découvrir la fameuse machine 32 bits de Nintendo, sur laquelle les rumeurs allaient bon train depuis quelques mois au Japon.

KURIBO

LA BETE !

Le Virtual Boy, puisque tel est son nom, est en fait constitué d'une paire de jumelles montées sur un pied-support. Un paddle classique est relié a la machine qui comporte une fente pour glisser les cartouches. La console peut être utilisée comme une portable, car elle dispose d'un compartiment pour piles (six piles R6) situé dans la manette. L'autonomie de la machine sera comprise entre 7-8 heures. De toute façon, il est peu conseillé d'utiliser le Virtual Boy dans la rue, au risque de se manger le premier arbre venu ; je vous rappelle en effet que le casque avec la paire de jumelles vous isole du monde extérieur ! La couleur de l'ensemble est prévu en rouge et noir, mais cela n'est pas encore sûr. Les supports peuvent être enlevés. Le Virtual Boy n'est pas une machine de réalité virtuelle comme l'avaient laissé croire certains, mais simplement une sorte de Game Boy en relief ! Tout comme la portable, elle propose quatre teintes différentes (en l'occurrence le rouge) plus une autre (le noir). Nintendo a cependant annoncé que la machine finale permettrait de sélectionner sa propre couleur, comme pour le Super Game Boy. Contrairement à la Game Boy, le VB permet un usage dans le noir, car ses petits écrans sont rétro-éclairés.



TECHNOLOGIE AMÉRICAINE

La technologie employée est en fait dérivée du "Private Eye" américain. Nintendo a en effet réussi à intégrer deux écrans LED de type Private Eye en les synchronisant afin d'obtenir une vue stéréoscopique. Le microprocesseur utilisé est bien un 32 bits RISC cadencé à 20 MHz. Le son est en stéréo, mais la version finale du VB pourra permettre des effets Surround, voire peut-être une émulation du Q-Sound par le software. Comme tous les produits Nintendo, le souci de proposer la machine à tous les consommateurs est bien sûr d'actualité. Ainsi, une molette permet de configurer le Virtual Boy à toutes les vues (normal, lunettes, lentilles), ainsi qu'à toutes les physionomies de visages ! Une autre option permet de régler le contraste (en fait, la synchronisation stéréoscopique de l'affichage en relief : en effet, l'espace entre les deux yeux est différent pour chaque personne ; ceci dit, en passant !).

Le VB final pourrait, comme pour la Game Boy, donner la possibilité à deux joueurs de s'affronter sur un même jeu. Nintendo pense sortir la machine d'abord au Japon puis aux USA, et table sur trois millions de machines vendues la première année !

COMMENT ÇA MARCHE ?

Malgré la petite taille des écrans, la projection de l'image directement dans l'œil (rétine)





...TS CHEZ NINTENDO

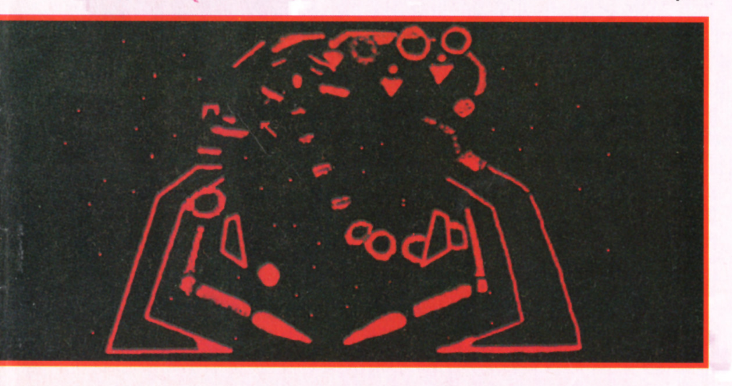
permet d'obtenir une vue d'ensemble avec une taille d'écran assez importante. Ainsi, l'écran apparaît comme s'il mesurait 20 cm en diagonale ! Encore une fois, je rappelle que la machine ne possède pas d'écrans classiques (style GB ou GG), mais des LED qui projettent une image dans l'œil. Outre le fait que la vue est désormais stéréoscopique, Nintendo a rajouté la notion de relief.

COMMERCIALISATION

La sortie de la 32 bits est fixée au mois d'avril 95, et les Japonais devraient la trouver pour la somme de 19 800 yens (1 100 francs). Elle sera très probablement commercialisée sans jeu. Nintendo espère, malgré le prix assez élevé, que les Japonais (et le reste du monde) vont acheter en masse la machine, et surtout vont comprendre sa portée technologique réelle. Le risque de comparaison avec les grosses machines à base de CD (Sony et Sega) est en effet à prendre au sérieux. C'est pourquoi Nintendo va entreprendre une grande campagne de promotion dans le but de faire connaître le produit, mais aussi d'expliquer en quoi le VB est exceptionnel vis-à-vis des autres systèmes 32 bits. Depuis la Game Boy, c'est le pari technologique et commercial le plus ambitieux entrepris par le géant japonais. Nintendo a raison de dire que le VB va projeter le joueur dans un autre monde, car la conception d'un jeu en relief (impensable il y a quelques mois seulement) est très différente d'un jeu dit "classique" en 2D. On change réellement de catégorie. Même si ses points communs avec la Game Boy sont assez nombreux, il ne faut pas oublier qu'on parle d'une machine 32 bits...

DES JEUX, DES JEUX !

Ils sont au nombre de trois pour le lancement de la machine. Le premier s'appelle Telero Boxer, une simulation de boxe avec des robots. Divers coups sont possibles, dont deux super punchs. Les éclats du robot donnent l'effet d'être projeté vers le joueur quand il explose. Le deuxième jeu est un flipper assez banal, si ce n'est que des rampes sous forme de tunnels d'anneaux passent au-dessus du flipper et en dessous! Le tout donne un effet d'hologramme saisissant ! Le nom de ce jeu est Space Flipper. Enfin, on termine par le clou : Mario Bros VB, un simple jeu de plates-formes à la Donkey Kong (cristaux liquides) avec des graphismes nettement meilleurs. Tous les personnages de Super Mario World SFC apparaissent. De plus, il n'y a aucun srolling. Un jeu arnaque, pensez-vous ? Que nenni ! Les menaces viennent à la fois du plan principal du jeu, mais aussi de devant et du fond ! Cela rend le jeu beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît. Comme Mario World, tous les grands classiques Nintendo seront bientôt appelés à passer du monde de la 2D à celui du relief ! Les trois premières cartouches sont annoncées à 8 MB et pourront contenir jusqu'à 18 MB compressés (comme sur Game Boy).



CONCLUSION

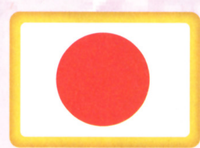
Alors, gadget ou trouvaille du siècle (NDTSR : faut pas pousser !) que ce Virtual Boy ? En fait, le sentiment général est mitigé. Les gens qui croyaient dur comme fer en une machine de réalité virtuelle,vont certainement être déçus. En fait, on se trouve devant une évolution de la Game Boy (deux couleurs, aspect portatif, jeux dont la qualité graphique semble directement issue d'un jeu Game Boy). Parfois, cet aspect rudimentaire nuit à l'effet de relief qui n'arrive pas être rendu correctement en raison d'une palette trop réduite. De plus, la finesse des graphismes n'est pas toujours évidente. On craignait un gadget supplémentaire (comme le Super Game Boy en fait), mais le produit présenté a séduit par son effet de relief réussi et son réel confort d'utilisation. En fait, tout va dépendre des jeux : s'ils permettent de bien mettre en avant l'effet de relief, le pari de Nintendo sera gagné !

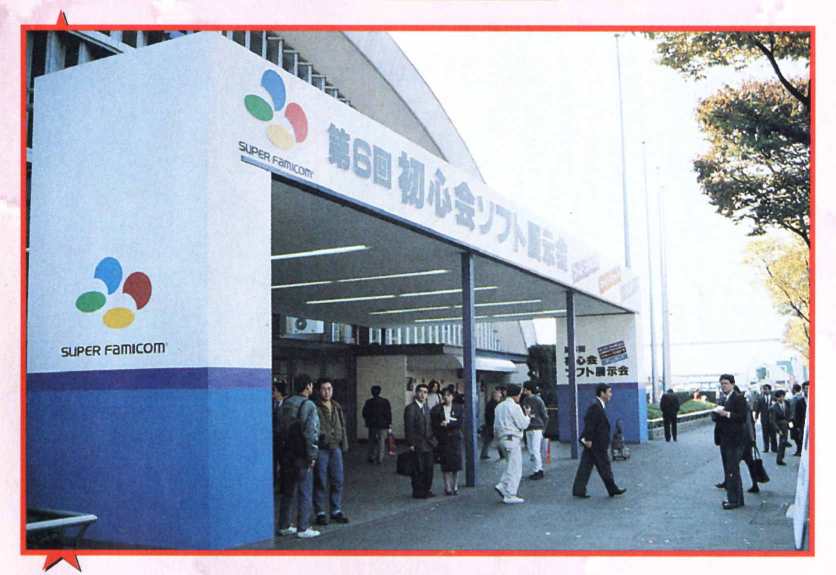
KURIBO











Le Nintendo Show, qui s'est déroulé fin novembre à Tokyo, n'a pas livré d'énormes surprises en cette fin d'année. Évidemment, les jeux très attendus étaient présents (ceux de Square, Konami, Capcom ou encore Quest), mais on sentait bien que les éditeurs tournaient en rond. La déclaration de Nintendo (qui s'est récemment plaint de la mauvaise qualité des jeux pour ses consoles) apparaissait en cela justifiée : quand une machine a du succès, tout le monde se jette dessus, et une myriade de produits sans intérêt débarquent avec eux. Si bien qu'à la fin, les consommateurs délaissent une machine où les bons jeux se font trop rares. Que se soit sur SFC ou GB, on a compté au salon dans les 60 % de daubes ! On ne peut donc qu'être d'accord avec le géant japonais sur ce point. Ces dernières années, une flopée de nouvelles compagnies ont vu le jour, sans parler des entreprises qui se reconvertissent (entreprises du disque, de cinéma, d'anime...). Peu d'entre elles sont arrivées avec des produits dignes de ce nom. Autre remarque : le prix des jeux. Le prix moyen des jeux semble avoir atteint les 9 800 yens (490 francs). Si des cartouches comme Star Fox 2 – qui intègrent des chips – justifient de tels prix, d'autres sentent tout simplement l'odeur désagréable de l'opération commerciale. On citera, à titre d'exemple, Square Soft qui affiche le plus souvent des prix exhorbitants pour des produits certes beaux, mais qui ne peuvent justifier un tel prix.

BANDAI
UNE AVALANCHE DE TITRES D'ANIME

SFC

Outre les classiques jeux SFC et GB reprenant les personnages et les univers de DBZ, Sailor Moon ou TV Slam Dunk, on trouvait une myriade de titres basés sur l'anime japonaise. On commence par Natsuki Crisis Battle (16 Mb pour février), un clone de SFII tellement massacré que l'on en oublie qu'il est basé sur un succès d'anime. Ryu Knight (12 Mb), et Back Up, prévu pour le 22 décembre, est une autre adaptation d'anime en vogue devenue un jeu en 3D – Action RPG, comme on dit.
Deux jeux basés sur Gundam étaient présents au salon : G Gundam et Gundam. Dans G Gundam (16 Mb, prévu pour le 27 décembre), des poubelles géantes se battent pour savoir laquelle d'entre elles est la plus belle, alors que dans Gundam (12 Mb, back up pour février), il s'agit d'un wargame/action plutôt réussi. On termine par la Wares Project (12 Mb, back up pour février), un RPG plutôt moyen, et Yam Yam (12 Mb, back up pour février), une initiation au RPG pour les tous petits. Tous ces jeux seront vendus au prix fort de 9 800 yens (490 francs).

DRAGON BALL SUPER GOKUDEN

BANDAI

Ce jeu inaugure un tout nouveau concept made in Bandai : le Playing Comic (anime interactif). Dans ce RPG qui suit Son Goku dans sa tendre jeunesse (en pleine quête des sept boules), on découvre des combats offrant des animations assez pauvres et une interactivité plutôt réduite : nous voilà en face d'un simple RPG comme on en faisait il n'y a pas si longtemps ! Bandai reste fidèle à sa tradition ! La cartouche de 16 Mb (avec back up) est prévue pour mars 95 pour 10 800 yens (540 francs).

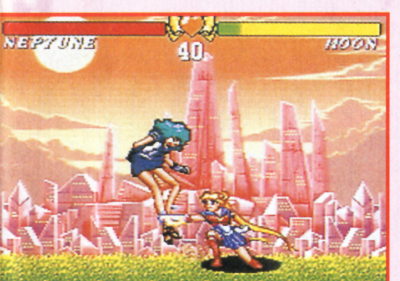






SAILOR MOON
DEUX JEUX SFC POUR LE PRIX D'UN





Vous avez trouvé Sailor Moon un peu fade sur SFC, eh bien Bandai remet ça avec Sailor Moon, Another Story (Bandai/Angel). Le jeu se déroule cette fois à la manière d'un RPG. Une cartouche de 16 Mb pour le printemps 95. Quant à Sailor Moon S (Bandai/Angel), il est toujours prévu à 9 980 yens pour le 16 décembre, dans une cartouche de 20 Mb. Il s'agit d'un clone de SFII sans grandes prétentions, mais qui ne rend finalement pas si mal.

FROM TV ANIMATION SLAM DUNK 2
ATTENTION DANGER



Attention, danger ! Bandai annonce le jeu comme un "Hyper Visual Basket-ball Game". Kesako en fait ? Une bonne daube doublée d'une grosse escroquerie commerciale. Certes, les fameux visuels animés sont parfois bien sympa, mais l'intérêt du jeu est carrément insipide. Un jeu à réserver aux fans, et encore... 24 Mb de licence connue pour 10 800 yens d'arnaque (540 francs) vers février 95.

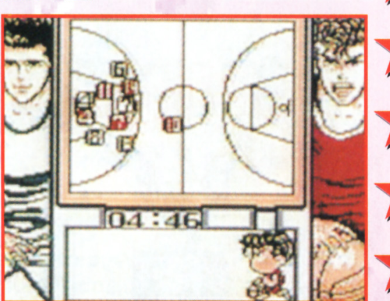
DRAGON BALL Z GOKU HISHODEN

Ce jeu Game Boy propose des graphismes tirés directement du manga ou de la série. Il s'agit d'un jeu d'aventure qui débute environ à la fin du tournoi et à l'arrivée des guerriers de l'espace sur la Terre. Pour une fois, il semble bien que Bandai ait produit un jeu fort intéressant (pour ceux qui lisent le japonais uniquement). Le jeu gère très bien la Super Game Boy avec des coloris bien choisis. Les développeurs n'ont pas oublié les combats qui se déroulent à l'aide d'un menu dans lequel on sélectionne son attaque ou sa défense. On peut apparemment aussi concentrer son énergie. Un radar aide le joueur à sélectionner l'ennemi sur lequel on peut se défouler le mieux. Le but est évidemment de retrouver les sept boules de cristal. Quatre modes sont possibles : le mode "story", le mode "tournoi", le mode "VS", et un autre non encore précisé. La cartouche 2 Mb est prévue avec back-up pour le 25 novembre à 4 800 yens (240 francs).



FROM TV ANIMATION SLAM DUNK 2
LE MEME SUR PORTABLE

BANDAI



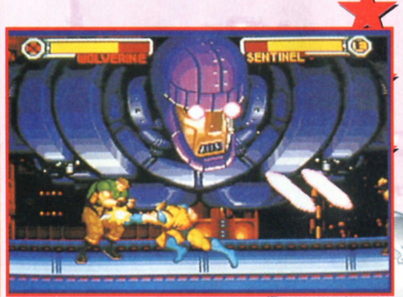
Vous prenez le jeu SFC en plus nul, et vous obtenez ce jeu qui se défend malgré tout grâce à ses graphismes Super Game Boy acceptables. Deux modes de jeu sont dispo : "story" ou "match". On peut configurer son équipe et effectuer tous les coups du basket-ball, paraît-il... Un jeu de 4 Mb, à 4 200 yens, prévu pour mars 95.

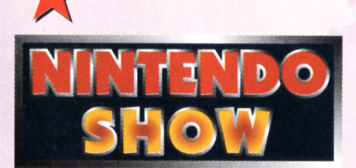
X MEN-MUTANT APOCALYPSE

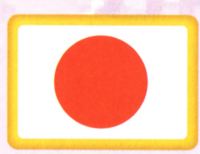
CAPCOM SFC

Rien à voir avec le jeu d'arcade que tout le monde attend, ce beat-them-up parfaitement réalisé, fut sans aucun doute le meilleur jeu du salon. Les graphismes et les musiques sont géniaux, sans parler de l'action et des boss gigantesques ! Le comic y est fidèlement retranscrit ! 16 Mb de bonheur pour janvier 95 (9 800 yens quand même !).









CAPTAIN COMMANDO

CAPCOM SFC

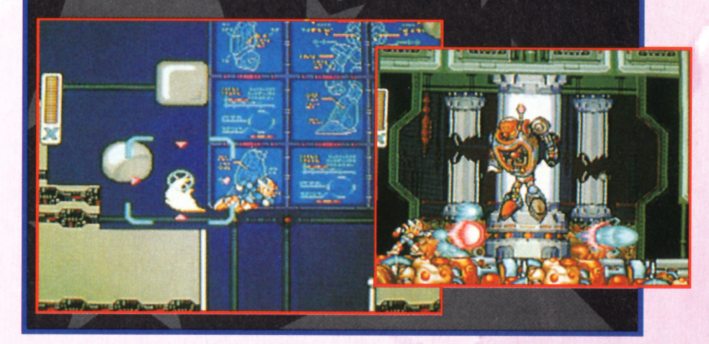
Cette adaptation d'arcade a malheureusement pris un sacré coup de vieux, car ce beat-them-up est lent et peu varié. Encore un Final Fight 2 sans rien de bien nouveau. La conversion est bonne, mais c'est le jeu qui est délavé.



ROCKMAN X2



Beaucoup plus complet que le premier épisode et avec moins de bugs, ce deuxième volet est de très bonne facture. Il semble que Capcom ait sorti le premier jeu un peu trop vite, et le public japonais se méfie de ce genre de situation depuis les trois DBZ de Bandai. Voilà peut-être pourquoi Capcom a créé la surprise avec l'annonce en grande pompe de l'intégration dans le jeu d'un DSP fait maison (une première pour la firme) ! Les gens n'ont pas vraiment compris ce qu'allait faire un DSP dans un jeu de plates-formes. Moi non plus d'ailleurs, wait and see ! On sera fixé le 16 décembre, lors de la sortie de la cartouche de 12 Mb (9 800 yens).

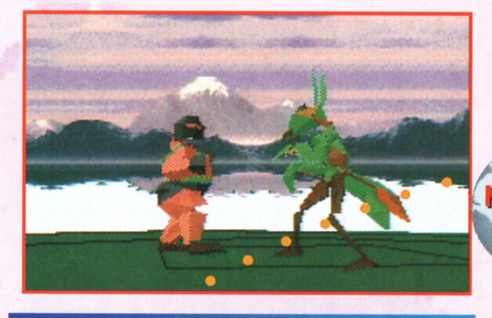


BREATH OF FIRE 2

CAPCOM SFC

La saga continue, et malgré le fait que Breath of Fire ait bien fonctionné au Japon, les foules s'étripaient pour jouer cinq secondes au jeu X-Men et boudaient plutôt le second volet de Breath of Fire. De toute facon, cette cartouche fait davantage penser à un data disk sans grandes innovations. Malgré sa réalisation impeccable, ce bon jeu promettant de longues heures de jeu ne remportera pas un grand succès ici. Sortie prévue le 2 décembre dans une cartouche 20 Mb avec back-up.





DISNEY'S BONKERS

NINTENDO SFC

Dans la lignée de Mickey mais en moins bon, ce jeu s'oriente encore plus vers un public jeune. On y contrôle un personnage de cartoon qui doit passer de multiples pièges. Un jeu 8 Mb prévu pour le 3 janvier.



FIGHTING POLYGON

NINTENDO SFC

Encore un nouveau clone de Virtua Fighter. Mais, alors que le Toshiden de Takara apportait des innovations réelles (normal sur 32 bits !), le jeu de Nintendo n'offre pas vraiment de changement. Mais il est accessible sur 16 bits. Les adversaires sont variés : humains, insectes, robots. Les graphismes sont, tout comme la modélisation,assez pauvres. L'animation est, par contre, rapide et fluide. Des bugs sont perceptibles dans la 3D. Le jeu incorpore le Super FX2, mais il n'en reste pas moins un jeu "honnête", sans plus. Vivement un jeu de plates-formes bien classique ! Sortie prévue en mars 95. J'en profite pour vous annoncer que la sortie de Star Fox 2 a été repoussée par Nintendo qui n'en montrait aucune image sur le salon.

JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né d'une nouvelle génération de jeux vidéo: animations et graphismes démentiels (modélisation 3D, effets de morphing), 7 robots, des dizaines de coups et une musique de Brian May ex-guitariste des Queen.

RISE® OF THE ROBOTS

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE

MIRAGE™

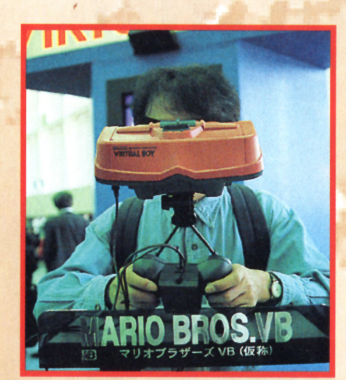
32MEG POWER

Acclaim entertainment, inc.

* COUT DE L'APPEL 2.19F/mn

GEM

NEWS • PREVIEWS INTERNATIONALES



Salut la France, mon ex-pays (que je ne regrette plus du tout) ! J'espère que vous n'avez pas trop dépensé d'argent pour Noël car les jeux PS-X sont tellement nombreux et impressionnants, que votre porte-monnaie va cracher ses entrailles. Je crois savoir que les magasins import abusent un peu en ce moment, chez vous. Une fois de plus, les news de ce mois-ci sont exclusivement axées sur les 32 bits. Alors, régalez-vous en attendant le mois prochain, car je vous prépare quelques surprises de taille. Je vous laisse, d'ailleurs, car le travail m'attend : je ne sais pas si je commence par aller interviewer Takara ou le staff qui vient de terminer Raiden sur PS-X, la vie est dure ! Bye...

KURIBO

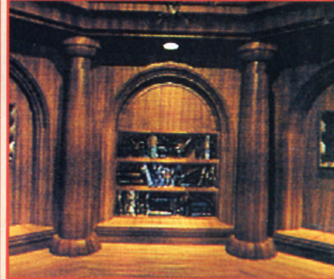


MYST

SATURN SUNSOFT

Le plus célèbre, mais aussi le plus bizarroïde des jeux d'aventure sur micro, figure parmi les tous premiers jeux à sortir sur la Saturn de Sega. Pour ceux qui connaîtraient déjà la version PC ou Mac, sachez que cette adaptation sur console 32 bits est strictement identique... à quelques détails près toutefois. Le jeu se joue presque en plein écran (80 % de la surface sont occupés), les accès disques sont extrêmement rapides pour une console-lecteur de CD-ROM, et certaines musiques semblent avoir été rajoutées en sus des premières versions. Les images, fixes dans leur plus grande majorité, sont autant de tableaux peints comme des trompe-l'œil d'une étonnante qualité. Mais ce qui frappe plus encore a trait à l'ambiance générée par le soft. De fait, le scénario s'y prête bien puisqu'il est question d'un homme (vous, en l'occurrence) projeté dans le monde totalement imaginaire du livre qu'il était en train de lire. Il se retrouve ainsi seul sur une île silencieuse qui cache bien des mystères. Pour se sortir de cette prison grandeur nature, il devra résoudre de nombreuses énigmes particulièrement compliquées. Certains indices se trouvent d'ailleurs dans la bibliothèque du premier univers eh, oui, il y en a plusieurs !– Dommage qu'ils soient en japonais, cependant, car cela met un frein à l'achat de ce soft, fabuleux au demeurant. Vu et dispo chez Samouraï Games, 42, rue de Maubeuge, à Paris 9e (tél. : 42.81.95.10).













PLAYSTATION

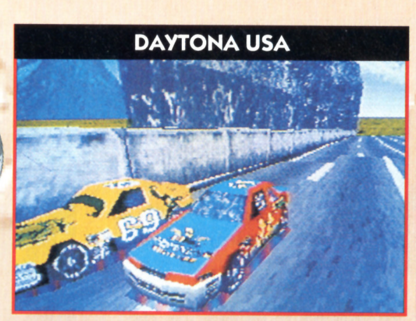
DAYTONA USA GALE RACER VIRTUA RACING

SATURN SEGA

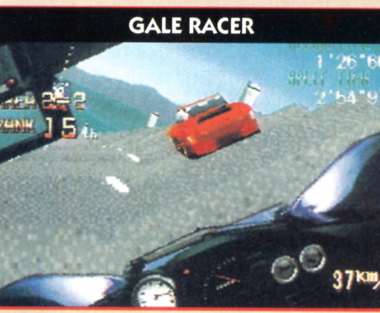
3 COURSES POUR DÉTRÔNER RIDGE RACER

Alors qu'on attendait au départ un Virtua Racing Saturn avec la console, c'est Daytona USA qui arrivera avant. Disons plutôt que Gale Racer sortira le premier. Mais est-il nécessaire de parler de Gale Racer qui, bien que terminé, n'arrive pas à la cheville de Ridge Racer sur PSX (on se demande même ce que fait ce jeu sur une console 32 bits) ? On peut attendre Virtua Racing Saturn qui s'annonce bien meilleur. Oui, mais voilà, il n'en est qu'à 5 % de son développement, et même si Sega annonce que ces 5 % dépassent déjà la version 32X, on a du mal à imaginer quelque chose de plus beau que Ridge Racer. Alors, peut-être Daytona USA, qui en est à 20 % de son développement. Au vu des premières images, le jeu semble une fois de plus en deçà de Ridge Racer. Ce qui est sûr en tout cas, c'est qu'on retrouve exactement les mêmes options qu'en arcade (vues différentes, vitesses, circuits, départ lancé, etc.). Pour en revenir à Virtua Racing Saturn, c'est Time Warner Interactive qui s'est chargé du développement en annonçant une version différente de la version arcade (meilleure, bien sûr). Wait and see...

DAYTONA USA



GALE RACER



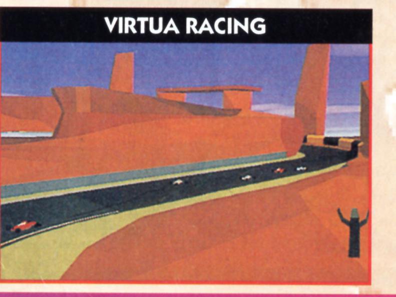
DAYTONA USA



VIRTUA RACING



VIRTUA RACING

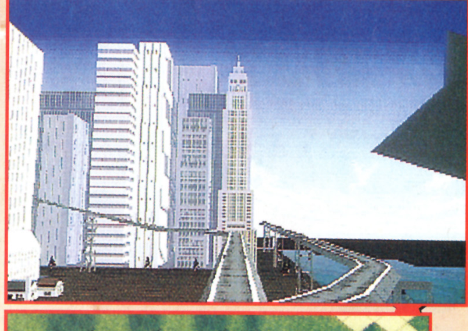


A IV EVOLUTION





Les auteurs de A Train remettent ça en 32 bits ! A Train était une simulation ferrovière sur micro, le genre de truc passionnant ! Cette fois, les auteurs se sont attaqués à du solide : simulation game, railroad management, urban development, la totale quoi ! Utilisant les possibilités de la machine d'une façon relativement poussée, ils se sont aussi intéressés à ce qu'il y avait autour des voies ferrées : les villes. On se retrouve ainsi avec un Sim City dans lequel on peut se balader et où l'on est en 3D mappée. Bon, on reste globalement dans les environs des lignes, mais le jeu est beaucoup plus complet qu'une simple simulation de train. On peut choisir les vues que l'on veut, de la plus détaillée à la plus générale en 2D ou en 3D. Un jeu qui sortira début 95.





COSMIC RACE





Le sous-titre est "For The Locked Up Planet", et on s'en fiche un peu ! En fait, tout ce qui nous intéresse, c'est de recevoir la version déf de ce jeu prévu pour le 22 décembre. Car on attend un jeu en 3D qui s'annonce plutôt révolutionnaire. Vous n'avez qu'à imaginer un principe de défilement à la Afterburner, mais avec de la vraie 3D mappée façon images de synthèse. Les véhicules sont de cinq types : moto, voiture, transformer, bateau en forme de poisson et hélico. Il s'agit ni plus ni moins d'un jeu de course avec obstacles naturels.



GOKU DENSETSU

ARU-YUME PSX

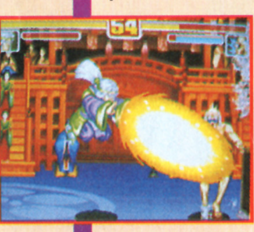
Attention, même si le héros de ce jeu s'appelle Son Goku, il ne s'agit absolument pas d'un jeu reprenant les héros du célèbre dessin animé. En fait, il y a quand même un rapport entre ce jeu de baston annoncé sur Playstation pour avril 95 et Dragon Ball. Si vous relisez le dossier de Greg "spécial DBZ", vous devez vous rappeler que la saga Dragon Ball a été inspirée par des vieux contes chinois dont un des héros était un singe (Son Goku justement !). Eh bien, Goku Densetsu reprend cette même légende à la racine avec, comme personnage principal, un singe, voilà pour l'anecdote... Pour le reste, on attend un beat-them-up en mode "versus" très bien finalisé avec des sprites modélisés d'après des modèles 3D et des décors "néo-géoesques".



POWER INSTINCT 2

ATLUS PSX

Alors que nous testons Power Instinct sur SFC ce mois-ci, Atlus annonce une version customisée à mort sur Playstation. On va retrouver (avec plaisir, car il s'agit d'un sacré bon petit jeu d'arcade) notre petite vieille préférée qui se transforme en bombe sexuelle capable d'enflammer les cœurs et les corps. Le jeu vient à peine d'être mis en chantier.





GRAND RACER



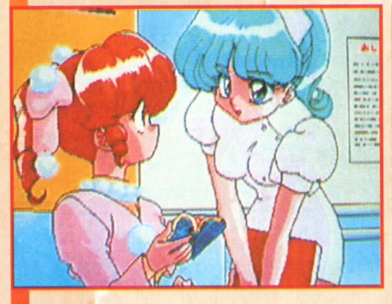
SEGA SATURN

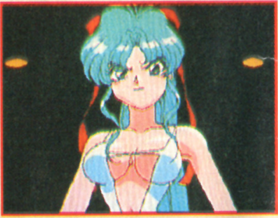
Cette course de bolides futuristes propose de nombreux circuits en 3D mappée et semble promettre davantage que Daytona USA, du moins en ce qui concerne les graphismes. Les bolides glissent en effet sur les circuits, et l'on a du mal à retrouver les sensations d'un vrai jeu de voitures. Quoi qu'il en soit, le résultat semble réussi, à mi-chemin entre shooting game 3D et une course. Le jeu en est à 50 % de son développement.

HOMA HUNTER LIME

ASMIK PSX

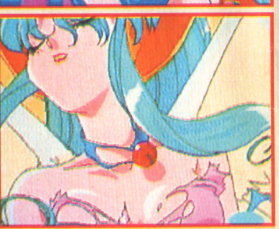
Tout le monde s'est jeté sur le scénariste et dessinateur du jeu en lui demandant comment il avait réussi à sortir un jeu érotique sur PSX, alors que Sony clamait haut et fort que, pour l'instant, aucun jeu dans la mouvance des RPG érotiques sur micros (japonais) n'avait le moindre poil de peau de moustique de chance de sortir sur la Playstation. La réponse fut nette et sans détour : "D'abord, ce n'est pas un jeu, et deuxio, "présence de filles" ne veut pas dire forcément "sexe"". Là, c'est clair ! Alors on lui a demandé pourquoi ce n'était pas un jeu, et il a répondu que c'était de la "digital animation", voilà ! Quoi qu'il en soit, ce "jeu" basé sur l'aventure et l'animation est prévu pour le 22 décembre, se déroule dans un collège de filles et tourne autour d'un personnage charmant, dénudé et venu d'un monde différent. Elle s'appelle Lime et vous allez tous tomber amoureux d'elle, c'est sûr !











PLEIN DE MANETTES POUR LA PSX

C'était bien sûr à prévoir, les principaux concepteurs de manettes se sont penchés sur la Playstation et proposent, pour fin 94-début 95, des manettes pour la 32 bits à la mode. Il y en a pour tous les goûts et on ne peut que s'en féliciter, car la manette livrée avec la machine ne fait pas l'unanimité en ce qui concerne l'absence de pavé en croix (remplacé par quatre boutons de direction). Suivez le guide...



NEGICON

NAMCO

Spécialement conçue pour le jeu Ridge Racer, cette manette est la plus originale, puisqu'elle reprend fidèlement le principe de la manette d'origine en divisant le tout en deux parties. Ces deux parties peuvent tourner indépendamment autour d'un axe central. Sortie prévue le 3 décembre pour 4 980 yens.

SUNCONTROLPAD

SUNSOFT

Cette manette se rapproche de la forme originale, tout en imitant délibérément celle de la manette Super Famicom. On retrouve un pavé directionnel en croix et non en boutons comme pour les manettes d'Ascii et de Namco. Décidément, Sony semble s'être planté sur son choix de pavé directionnel sous forme de quatre boutons... Dispo en mars 95 pour 3 480 yens.





FIGHTING STICKS PS

HORI DENKI

Tiens donc, on dirait un paddle Néo Géo (ancienne génération) ! Cette manette façon "borne d'arcade" aligne deux fois quatre boutons pour simuler parfaitement la manette originale. L'auto-fire permet 24 tirs par seconde. La manette sera dispo le 3 décembre pour un prix non communiqué.

FIGHTER STICK 95

ASCII



Ascii lance deux manettes pour la PS-X, dont celle-ci très arcade. Ressemblant comme deux gouttes d'eau aux manette Néo Géo, elle propose de nombreuses options dont le ralenti. Munie de micro-switch, elle fera ressentir aux heureux premiers 100 000 possesseurs de Playstation, les mêmes sensations qu'en arcade. Dispo le 1er janvier 95 pour un prix de 5 980 yens.

ASCII PAD 95

ASCII



Pour ne pas faire peur aux puristes (il y en a déjà, alors que la console vient de sortir), Ascii sort aussi une manette quasiment identique à l'originale – en ce qui concerne sa forme en tout cas – mais propose aussi de nombreuses possibilités classiques et un fil beaucoup plus long. Dispo en janvier pour 2 980 yens.



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

PAR MIRACLE SI ON TE PROPOSE MOINS CHER, DEDUIT 10,00 F DU MEILLEUR PRIX ET ENVOIE NOUS TA COMMANDE

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
AER0 THE ACROBAT	369 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
ACTRAISER 2	389 F	SECRET OF MANIA	449 F
AMERICAN TAIL	399 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
ANIMANIAC	TEL	STUN RACE FX	429 F
BRAIN LORD	439 F	SUPER METROID	409 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F	SIMPS0M : VIRTUAL BART	429 F
CLAYMATES	429 F	WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
CLAYFIGHTER	429 F	SUPER PINBALL	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	SUPER TETRIS 2	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	TURN AND BURN	429 F
EQUINOX	399 F	VORTEX	439 F
FATAL FURY 2	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
FIEVEL GOWEST	TEL	WORLD HERO 2	439 F
FIFA SOCŒR	389 F	FINAL FANTASY 3	439 F
FI ROC 2	419 F	LORD OF THE RING	409 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SPARKSTER	399 F
INCREDIBLE HULK	419 F	AERO THE ACROBAT 2	399 F
KING OF DRAGON	479 F	ANIMANIAC	399 F
LEGEND	419 F	LE ROI LION	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SPEED RACERS	369 F
LEMMINGS 2	489 F	DRAGON (BRUCE LEE)	409 F
LETHAL ENF0RCER	459 F	RETURN OF JEDI	429 F
LUFIA	459 F	SNOW WHITE	389 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	OPERATION THUNDERBOLT	399 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	ADVENTURE ISLAND 2	409 F
MISTER NUTZ	359 F	GHOUL PATROL	389 F
MEGAMAN X	389 F	SUPER PUNCH OUT	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F	YOGI	379 F
NBA JAM	409 F	MICKEY MANIA	399 F
NBA SHW D0WN	379 F	EARTHWORM JIM	449 F
NBA BASKETBALL 95	TEL	NBA LIVE 95	419 F
NSPN BASEBALL	399 F	R-TYPE III	389 F
OPERATION EUROPE	439 F	HAMMERLOCK	389 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F	INDIANA JONES	429 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F	ROBO TREK	399 F
P0WER RANGER	439 F	BONKERS	409 F
P0PEYE'S ADVENTURE	399 F	WORLD HERO 2	409 F
POPEYE THE SAILOR	399 F	STUNT FX TRUCK	399 F
PAC ATTACK	349 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	429 F
SHAQ FU	399 F		

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	SONIC 3	389 F
AER0 THE ACROBAT	349 F	STREET 0F RAGE 3	419 F
BATTLE TECH	409 F	SUPER STREET FIGTHER II	459 F
BALIZ	399 F	SHAQ FU	399 F
CONTRA HARD COP	399 F	SHINING F0RCE II	TEL
ÇOMBAT CAR	349 F	SHADOW RUN	389 F
COLUMNS 3	319 F	TITI ET GROSMINET	419 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	URBAN STRIKE	399 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	VIRTUA RACING	449 F
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	VIRTUAL BART	399 F
DUNE 2	399 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	WORLD CHAMPION SOCŒR 2	379 F
FATAL FURY 2	429 F	ZERO TOLERANCE	399 F
FLINK	TEL	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
FIFA S0CCER	349 F	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
FORMULA ONE	389 F	DYNAMITE HEADY	419 F
INCREDIBLE HULK	399 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	SPARKSTER	369 F
LANDSTALKER	399 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	POWER RANGER	399 F
JURRASIC PARK RAMPAGE	409 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
MARIO ANDRETTI	389 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	MICKEY MANIA	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	SONIC § KNUCKLES	389 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	SHINING FORCE 2	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	TINY TOON ADVENTURE	339 F
NBA SHOWDOWN	389 F	EARTHWORM JIM	439 F
NBA JAM	389 F	FIFA SOCCER 95	399 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	LE ROI LION	429 F
NHLPA 95	419 F	NBA LIVE 95	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	BUBSY 2	349 F
0UT RUNNER	379 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
PELE 2	389 F		
POWER INSTINCT	TEL		
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F		
PHANTASY STAR IV	459 F		
PIRATE G0LD	359 F		
PIRATE OF DARK WATER	419 F		
ROCK'N ROLL RACING	399 F		
RAGNACENTY	389 F		
REBEL ASSAULT	TEL		
SENSIBLE SOCCER	TEL		

PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN JEU MOINS CHER AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)

DEDUIT* 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE-NOUS TA COMMANDE

GAME BOY / GAME GEAR

GAME BOY		GAME GEAR	
DONKEY KONG	239 F	ALADDIN	199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F	COCA COLA KID	199 F
MORTAL KOMBAT II	249 F	CHOPLIFTER	229 F
POWER RANGER	209 F	GP RIDER	229 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F	JURASSIC PARK	189 F
SAILOR MOON	149 F	MS PAC MAN	209 F
ZELDA	229 F	M0RTAL KOMBAT II	279 F
STOP THAT ROACH	219 F	ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
CONTRA	229 F	SENSIBLE SO0CER	219 F
MEGA MAN 5	229 F	SONIC SPINBALL	199 F
NBA JAM	249 F	SONIC 3	199 F
DOUBLE DRAGON	189 F	INCREDIBLE HULK	269 F
MICKEY MOUSE	219 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
NINJA BOY 2	169 F	CAESAR PALACE	239 F
DRACULA	209 F	DAFFY DUCK	249 F

Console : 3 DO - NEO GEO - JAGUAR - SATURN - SONY PSX. Les meilleurs prix au téléphone.
Jeux : 3 DO - JAGUAR - NEO GEO - SATURN.
Téléphone nous pour les news et les prix.

SEGA CD nous consulter
ACCESSOIRES nous consulter

ADAPTATEUR AD 29 TURBO....................89 F / ADAPTATEUR MEGA KEY ....79 F

100 % GAGNANT

HARWEST GAMES C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE
VOUS DESIREZ OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS AU 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON
TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL...
TEL ....
DATE DE NAISSANCE ....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO :...
SIGNATURE

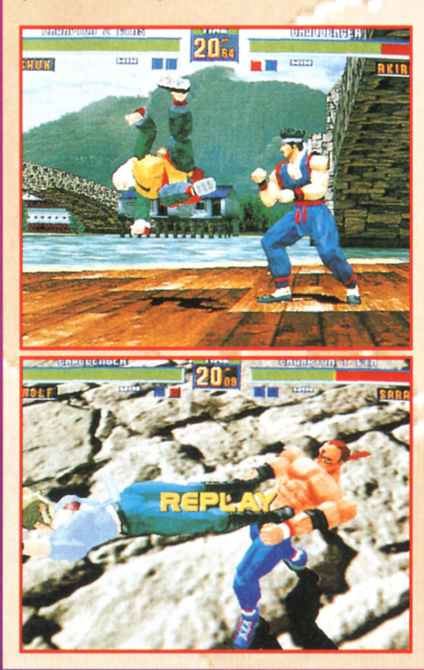
TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	



VIRTUA FIGHTER 2

SEGA SATURN

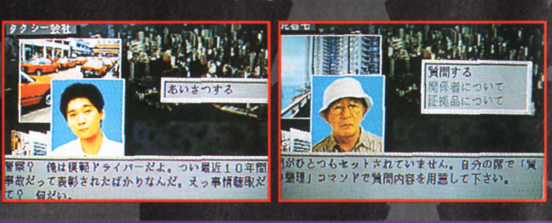
AM2, l'équipe émérite qui développe les jeux de la série Virtua dans les labos Sega, reste plutôt discrète sur le développement de VF2 sur Saturn. Par contre, on dispose des premiers clichés du jeu qui semble promettre. AM2 a décidé de prendre son temps pour proposer quelque chose de bien supérieur à Toshinden sur PS-X. Deux personnages originaux seront présents dans la cartouche, euh pardon, dans le CD (l'habitude...!).



WAN CHAI CONNECTION

SEGA SATURN

Nous voici en face d'un jeu formidablement intéressant pour nous autres, petits européens qui parlons couramment le japonais ! À peine le CD enclenché (la boîte en contient deux au total), le joueur se trouve plongé en plein cœur d'une enquête mystérieuse autour d'un meurtre qui ne l'est pas moins. Et pour cause, puisque l'intro, en plein écran certes mais horriblement saccadée et pixellisée, montre un corps de femme enroulée dans une bâche en plastique sur une grève, non loin du centre ville de Tokyo. On dirait un remake nippon de la célèbre série initiée par David Lynch "Qui a tué Laura Palmer ?". Une aventure pseudo-interactive bourrée de rebondissements (j'anticipe), qui a déplu à nos amis du pays du Soleil Levant.



WING ARMS

SEGA SATURN

Un simulateur de combats aériens est en cours de développement chez Sega (30 %) et va plonger les amateurs de violence aérienne dans un univers plutôt haletant. L'animation de la console permet en effet de gérer un nombre assez incroyable d'avions ennemis en 3D. Ceci donne un réalisme qui va rendre jaloux les possesseurs de micros. Le jeu est entrecoupé de scènes animées, car le scénario se déroule pendant la dernière Guerre Mondiale. À suivre de près.



PHILOSOMA



Ah ! Philosoma ! Certainement LE titre le plus attendu par toute la rédaction à ce jour. Une introduction monumentale, des phases variées (intérieur du cockpit, extérieur en shoot traditionnel...) pour un produit encore une fois made in Sony, comme on les aime. Et puis, après Parodius, ça fera toujours du bien de voir un véritable shoot-them-up. Les amateurs du genre vont pouvoir s'en donner à cœur joie.






MOTOR TOON GP

EN TEST DANS LE PROCHAIN NUMÉRO

PSX

Voici encore de nouveaux clichés de ce jeu pour le moins bizarres pour nous, simples mortels. Une simulation de "guidage de boule vers la sortie" avec moult rotations et zooms de la surface 3D en relief de la mort. Quand je pense qu'à notre époque, ces objets étaient en bois... En fait, c'est sans doute là la dernière fois que nous vous parlons de ce jeu (prévu aussi sur Saturn), puisque celui-ci ne sortira jamais en Europe ni même aux États-Unis. Mais au moins, vous savez qu'il existe.



YUMEMI MANSION

Ce titre avait bien marché sur Mega CD, et ce malgré sa durée de vie limitée. Cette fois, le jeu est plus vaste et davantage basé sur l'aventure, avec des dialogues constants et de nombreux personnages. Ces personnages apparaissent en surimpression et vous guident dans votre quête aux papillons (ils sont toujours présents dans le scénario). Évidemment, les graphismes et l'animation n'ont plus rien à voir avec ce que l'on a connu sur Mega CD.

SEGA SATURN



KING'S FIELD

FROM SOFTWARE PSX

Vous voulez du gore, du sanglant, du suspense ? Pas de problème, les amis ! From Software (inconnu au bataillon) nous a concocté un petit bijou de jeu à mi-chemin entre le RPG et le Doom de base ! L'animation s'annonce excellente, et les textures de toute beauté. King's Field risque vraiment de hanter vos nuits durant pas mal de temps...

EN TEST DANS LE PROCHAIN NUMÉRO



RAYMAN

UBI SOFT PSX

La petite "bébête" promise à un bel avenir sur la Jaguar d'Atari, fera aussi des siennes sur la PlayStation de Sony, puisque Rayman est également prévu sur cette nouvelle console 32 bits. Ce jeu de plates-formes aux décors incroyablement beaux et aux animations époustouflantes est prévu sur PS-X en février au Japon, en même temps que la sortie officielle sur Jaguar en France. Merci Ubi Soft !

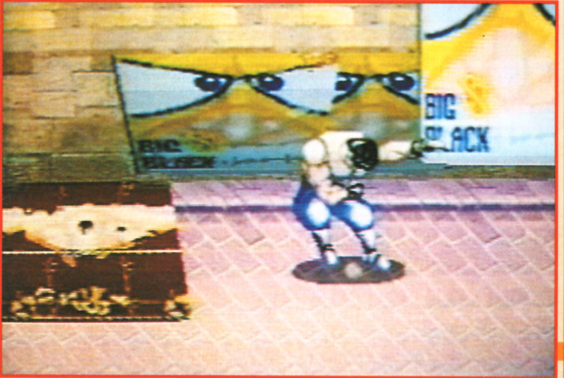




NETSU KETSU OYAKO

TECHNO SOFT PSX

Pour notre plus grand plaisir, les jeux d'arcade classiques (ceux que l'on aime sur SFC) sont aussi au programme sur PS-X. C'est ainsi que Nekketsu Oyako est annoncé comme un beat-them-up pouvant être joué à un ou deux joueurs. Il raconte l'histoire de Rando (un prof de sport) marié avec Saiko. Leur fille, Rio, est une adepte des arts martiaux et sait utiliser le marteau offert par sa mère avec une dextérité plutôt impressionnante. Un jeune garçon, Tora, habite chez eux. Chaque personnage est caractérisé par trois nombres : Rando a 5 pour le Power, 2 pour le Speed et 4 pour le Skill, Rio a 2, 5, 3 et Tora 3, 3, 5. Le jeu se découpe en cinq mondes (pour quinze stages) et ne propose pas vraiment de grandes révolutions dans le genre. Une petite nouveauté cependant vient du fait qu'à chaque découverte de coups spéciaux, le nom de ce coup apparaît à l'écran. Ceci permet de savoir exactement quand vous avez réussi un coup et peut-être comment vous avez fait (si vous parvenez à vous en rappeler). Ce jeu s'annonce très bien réalisé (des coups spéciaux qui prennent tout l'écran, dans la grande tradition de l'arcade). Wait and see fin décembre pour 6 950 yens.







V.F. EN V.O. NON SOUS-TITRÉE

EDITEUR • SEGA AM2
GENRE • BASTON NEW GENERATION
TEXTE A L'ÉCRAN JAPONAIS
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES • OUI
SAUVEGARDE • POSSIBLE

GRAPHISME	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	15
SON/BRUITAGE	17

GLOBAL 90 %



- La variété des coups
- Le challenge élevé
- Le réalisme des enchaînements

- Les bugs du Replay
- L'intérêt limité malgré tout
- Deux, c'est mieux qu'un (j'insiste !).

Le mois de décembre 1993 fut un mois faste pour les salles d'arcade françaises, puisqu'un jeu de baston totalement révolutionnaire fit son apparition dans ces lieux qualifiés de "débauche" par nos chers politiciens. Je fais référence à la proposition de loi datant du 13 avril dernier, tendant à vouloir interdire, pour cause de racket, entre autres raisons invoquées, l'implantation de salles de jeux – dits d'adresse – dans le voisinage des établissements scolaires, de formation et de loisirs pour la jeunesse, ainsi qu'autour des centres sportifs. Grâce à la SegaSaturn et à ses énormes capacités, l'arcade à domicile a cessé d'être une illusion. Pour preuve, le jeu de baston dont il est question au début de ce paragraphe, figure parmi les tous premiers jeux à sortir sur la 32 bits du géant de l'arcade japonais.

DEUX, C'EST MIEUX QU'UN

Virtua Fighter arrive enfin, au terme d'une attente insoutenable de la part de l'ensemble des accrocs du paddle. Un outil qui comporte désormais huit boutons, puisqu'il semblerait que les jeux prévus sur consoles "next generation" (Sega ou Sony, en attendant l'Ultra 64) requièrent encore plus d'habileté de notre part. Le résultat est surprenant et décevant à la fois ! Pourquoi "décevant", demanderez-vous ? Pour deux raisons. La première, à cause d'un certain illogisme (mesquinerie, diront certains) de la part de Sega. Pourquoi vendre une console munie d'un seul paddle avec un jeu de baston qui, par définition, peut se jouer à deux simultanément ? La frustration est présente dès les premiers instants. Deuxième raison : le jeu, bourré de bugs, surtout pendant les "instant replay", ressemble à un jeu bâclé. Cela confirmerait l'hypothèse selon laquelle Sega serait hanté par le fait de voir débarquer sur le marché, une console appelée PS-X. En décidant de lancer au Japon, deux semaines avant la Playstation, la Saturn - respectivement, le 22 novembre et le 3 décembre – les programmeurs d'AM2 ont peut-être été "squeezés" pour que le jeu soit prêt à temps !?! Erreur marketing ? L'avenir nous le dira.

DE LA BASTON NON-CONFORMISTE

Le résultat laisse malgré tout rêveur. Les zooms et les rotations, la 3D et les nombreux coups spéciaux très variés (pas toujours évidents à réaliser, ceci dit), le différentiel soigné et la bande-son résolument dans le ton du soft (musiques parfois techno), tout cela offre au(x) joueur(s) la possibilité de s'éclater de longues heures durant, dans tous les sens du terme. Bref, le jeu dans son ensemble nous montre et nous prouve qu'une nouvelle ère vient enfin de s'ouvrir en matière de jeux vidéo. Dommage, pour le moment, que le rêve coûte si cher !

JUDGE DREDD

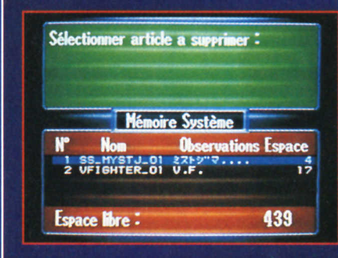
Après un enchaînement de coups réussi, qui donne lieu à un K.O. retentissant, le gagnant bénéficie d'un instant Replay fort appréciable sous des angles de vue variés, même si certains effacements des protagonistes sont inadmissibles.



Saturn, console universelle



Quoi de plus agréable qu'une console qui parle sa langue natale ? Pour ce faire, allumez votre console (je m'adresse aux quelques nantis de France et de Navarre qui la possèderaient déjà), et attendez que l'écran de présentation laisse la place à un écran menu en japonais. Choisissez l'option numéro deux, et le tour est joué ! Six langues différentes sont proposées, dont le français. La Saturn n'a décidément pas fini de nous étonner !





Grâce à sa pile de sauvegarde, le joueur peut enregistrer ses parties. Pratique pour un jeu d'aventure comme "Myst", non ? En ce qui concerne l'écran de contrôle, on l'obtient en maintenant A, B et C enfoncés simultanément, peu après avoir allumé la console. Cet écran apparaît aussi lorsque l'on met un CD audio (ou autres). Il ne faut pas oublier que la Saturn est une console multimédia et extensible (disque dur externe, clavier, souris, lecteur de disquettes...). N.B. : Les cubes situés à gauche et à droite de l'écran, se mettent à bouger en rythme lors de l'écoute d'un CD. De même, une option permet de cacher cet écran, pour laisser la place à un vaisseau spatial en mouvement, au cœur d'une constellation. Plutôt sympa, non ?



L'une des astuces du jeu consiste à pousser un adversaire plus fort que soi hors du ring, afin d'obtenir une victoire instantanée. Attention toutefois à ne pas vous laisser prendre à votre propre piège, car certains participants, malins, n'attendent qu'un geste de votre part vers le bord de la surface de combat, pour retourner la situation à leur avantage !





Les paysages

Huit paysages différents, et autant de musiques sont proposés, dans ce jeu. Ils ajoutent une note de réalisme, une de plus, dans cette simulation de combat spectaculaire.



Akira Yuki, Pai Chan, Lau Chan, Wolf Hawkfield, Jeffry McWild, Kagemaru, Sarah Bryant et Jacky Bryant. Tels sont les personnages de ce jeu de baston surprenant, aux antipodes du classicisme auquel nous étions habitués, jusqu'à présent, sur console.

Virtua Fighter



Un exemple de prise au corps...

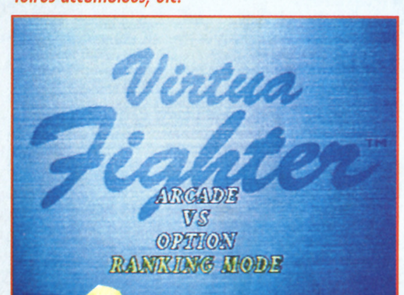
...avec cet enchaînement généré par Sarah. Chaque perso en maîtrise au moins un. Avec l'expérience, vous parviendrez sans doute à donner des suites de coups hallucinants. Pour connaître ces coups, référez-vous aux prochains numéros de Joypad, car vous en conviendrez, il est encore un peu tôt pour tout dévoiler de ce jeu, dont la sortie officielle est prévue vers la fin de l'année 1995.







En sortant vainqueur du combat avec Dural, après une brève démo de fin, une nouvelle option apparaît à l'écran menu intitulée "Ranking Mode". Cette option place les adversaires sur le ring à égalité, si tant est qu'ils ne le fussent pas auparavant (eh oui, il est possible de tricher plus ou moins en réduisant la jauge d'énergie de l'ennemi via le menu des options, par exemple). Le joueur bénéficie d'une vie pour aller le plus loin possible dans le tournoi. Au terme de quoi, il verra s'afficher une carte avec son nombre de points, sa place par rapport au nombre de victoires accumulées, etc.

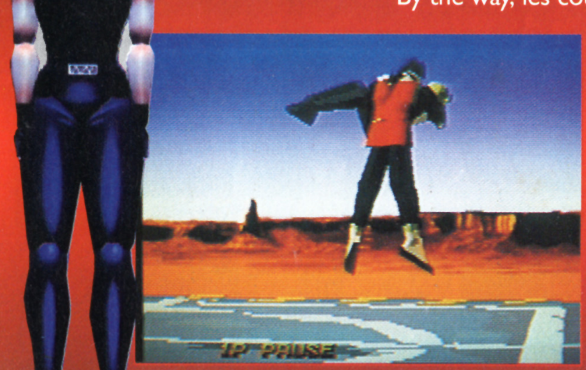




Des plaies et des boss

Dural, "la" boss à la poitrine, euh, pardon, poigne de fer. Cet androïde féminin possède tous les coups des combattants du jeu, et vous donnera du fil à retordre. De plus, arrivé à ce stade de l'épreuve, vous n'aurez pas droit à l'erreur, puisqu'aucun "continue" ne vous sera alloué, à l'inverse des joutes précédentes. Cette fois, il faut la/le battre, ou c'est la mort, une fin symbolisée par un énorme "GAME OVER".

Les capacités de la Saturn dévoilées (il y aura sûrement mieux, mais, pour un commencement, ça nous laisse déjà sur le c... !) au travers de cette prise de Lau Chan, que le joueur découvre tantôt de face ou de dos. By the way, les coups qui font le plus de dégâts, sont les prises au corps suivies d'un enchaînement.







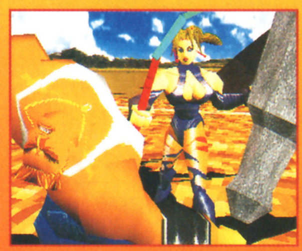


TOSHINDEN

FLAT SHADING CONTRE GOURAUD SHADING

Le mois dernier, votre mensuel consacré aux jeux vidéo vous gratifiait de deux cadeaux : une superbe montre Le Roi Lion (que votre petit neveu a sûrement dû apprécier) et un cahier import fourni avec, notamment trois tests dont deux exclusifs à Joypad (nous, quoâ !). Aussi, vous avez sans doute remarqué que le pendant PS-X de Virtua Fighter se nomme Toshinden. Pour aller directement au fond du problème, on peut dire que le seul avantage dont bénéficie Virtua Fighter sur Saturn par rapport à Toshinden est sa notoriété. Sans quoi, le jeu de baston de Takara surpasse le hit de Sega en arcade en tous points. Les textures sont plus belles – Gouraud Shading oblige – (lissage très esthétique, pixel par pixel), les rotations mieux réussies, et il n'y a pas d'effacements des combattants, cette fois-ci. Et surtout, le jeu paraît plus original du fait de ses nombreux effets spéciaux, ses fatalités et ses combats à l'arme blanche. Ainsi, de notre côté, nous attendons avec impatience la réponse du géant de l'arcade, qui, d'après notre correspondant au Japon, devrait se nommer Virtua Fighter 2.









De nombreux coups très spéciaux (de la catégorie des "qui-font-vraiment-mal-quand-on-se-les-prend-dans-la-gue") sont à disposition des joueurs. Tous ne figurent pas, cependant, dans le manuel. C'est pourquoi, dans l'attente d'une solution, je vous suggère de tout essayer (y compris de vous procurer un mag japonais sur la Saturn, si vous le pouvez).

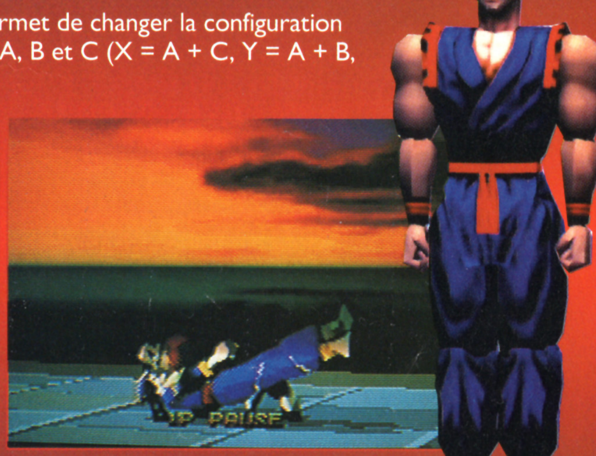


En mode "arcade" comme en mode "versus", il n'est pas impossible de jouer contre son double. Le problème, c'est que, lorsque l'ordinateur contrôle votre jumeau, il s'avère souvent plus vif que vous et risque de sortir des enchaînements tout bonnement ahurissants ! En fait, dans ce jeu, les personnages aux mouvements les plus rapides sont souvent les plus dangereux.

Pour que certains coups soient plus simples à réaliser, une option "Beginner" permet de changer la configuration de la manette, de sorte que les boutons X, Y et Z servent en plus des habituels A, B et C (X = A + C, Y = A + B, et Z = A + B + C ; A étant Guard, B, Punch et C, Kick).







LA PLAYSTATION ES[T] SONY, LA FETE !

3 décembre 1994 ...STOP... mise en vente de 100 000 unités de consoles par Sony au Japon ...STOP... rupture de stock immédiate ...STOP... raison invoquée : 16 bits multiplié par 2 égal 32 bits ...STOP... autre raison : le premier jeu dispo s'appelle Ridge Racer et, ma foi, c'est un sacré bon jeu ...STOP... nom de code de l'engin : PlayStation ...STOP... sortie en France : septembre 1995 ...STOP...



FICHE TECHNIQUE

CPU (Central Processor Unit) :
32 bits RISC (processeur R3000A)
30 Mips
fréquence d'horloge : 33.8688 MHz
mémoire cache : 4 Kb
data cache : 1 Kb

RAM (Random Access Memory) :
mémoire principale : 16 Mb
Vram : 8 Mb
mémoire son : 4 Mb

GPU (Graphic Processor Unit) :
palette: 16,7 millions de couleurs
sprites : 4 000 sprites affichables au maximum sans ralentissement (en 60 images par seconde)
résolution de l'écran : de 256 x 224 à 640 x 480

GTE (Geometric Transforming Engin) :
Texture maximale en polygones : 4,5 millions de faces.
gestion hard des polygones : texture mapping, flat shading, Goureau shading.

SPU (Sonor Processor Unit) :
ADPCM 24 voies
sampling : 44,1 KHz
digital effects (digitalisation 16 bits)

MDEC (Data Extended Compression) :
norme JPEG

Le slogan de Sony n'a jamais été autant d'actualité en ce mois de décembre : on peut dire qu'on en rêve depuis longtemps, de cette console Sony. Et cela ne date pas de l'annonce officieuse d'il y a un an et demi. Il faut en effet se souvenir que Sony et Nintendo avaient jadis pensé à un projet de console portant déjà le nom de PlayStation. Les deux entreprises ne se mirent jamais d'accord sur certains points obscurs (dont le plus connu est relatif à l'utilisation exclusive ou non du label "Silicon Graphics" qu'arbore aujourd'hui fièrement Nintendo à propos de sa future Ultra 64). Bref, après quelques années de silence absolu (à tel point qu'on n'imaginait même plus le microbe de poil de moustique de chance pour que Sony sorte sa Playstation), Sony décida de se lancer dans le grand marché du jeu vidéo. C'est donc depuis janvier 1994, que Nintendo et Sega tremblent de tous leurs membres et se prennent des méga-baffes tous les trois mois lors des présentations ultra confidentielles des premiers jeux PlayStation. À tel point d'ailleurs, que Sega revoit la Saturn (design et hardware) et Nintendo continue d'aller prier à l'église. L'été passé, alors que les démos assassines se font de plus en plus fréquentes, les Japonais commencent à piaffer d'impatience en découvrant les pubs qui annoncent la sortie pour Noël de la PS-X (nom de code de la PlayStation). On y découvre un Père Noël arborant une PS-X dans sa hotte. Les précommandes vont bon train et le public japonais a le droit aux premières images de Ridge Racer à la télé. Bref, du Japon à la France, l'effervescence est totale : tout le monde veut jouer à Ridge Racer pour être certain que la PlayStation est à la hauteur de la double révolution 32 bits-CD-Rom. Avant même que la console ne soit sortie, Sony a quasiment gagné son pari sur Sega qui n'arrive même plus à expliquer pourquoi les clichés de Daytona USA sont aussi médiocres. Et l'événement mondial arrive enfin le 3 décembre, avec 100 000 machines mises sur le marché. Autant vous dire que tout est parti fissa au Japon, tant et si bien qu'on ne trouve plus une seule machine pour Noël. Pour notre part, nous avons reçu les quatre PS-X à la rédac, et depuis, on n'en décolle pas tellement on aime. Ridge Racer est tellement exceptionnel, qu'on ne trouve pas de mots pour le décrire. C'est donc fait : au vu des qualités de la machine, on peut s'attendre à des jeux exceptionnels. Nous ne pouvons que vous conseiller de vous préparer à vous procurer cette bombe technologique soit en import (attention au prix délirants et à la non compatibilité des CD), soit en officiel à la rentrée 1995. On vous en reparlera tous les mois, ça c'est sûr !

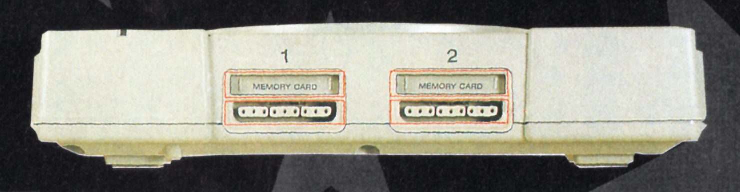
OLIVIER

...ST ARRIVÉE :

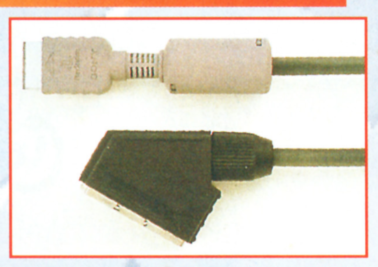
LA BETE !



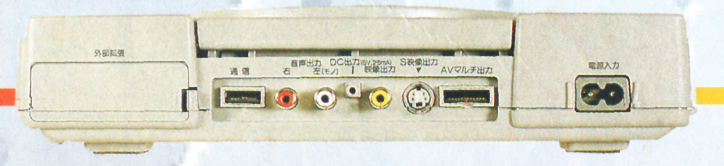
Et voici un bien bel objet dont vous allez tous rêver pendant quelques mois (avant sa sortie officielle). L'objet est gris et de taille approximativement identique à celle de la Super Famicom. Son épaisseur est d'environ 5 cm et son apparence est globalement très compacte (beaucoup plus que pour la SegaSaturn qui fait figure de monstre à côté). Le lecteur CD est disposé au centre et entouré de trois boutons dont deux de grande taille pour une manipulation aisée (Marche/Arrêt, Ouverture du lecteur CD et Reset).



VUE ARRIÈRE



Alors attention, on part de la gauche et on va vers la droite à l'arrière de la machine. À l'extrême gauche (cachée par une petite porte), on trouve le port extension de type RS-232C qui permettra de brancher un modem ou un disque dur. Ensuite, on passe à la sortie permettant de connecter deux PS-X pour jouer à Ridge Racer en réseau. Les prises Cinch rouge et blanche sont les sorties stéréo, le tout petit trou marqué 25 mA sert à brancher une petite oreillette pour jouer sans gêner les autres, la prise Cinch jaune est la sortie vidéo. On termine dans l'ordre par la sortie VHS pour une qualité exceptionnelle, la sortie RVB (Péritel) qui assure une compatibilité vidéo mondiale, et enfin la sortie secteur en 110 V (attention les étincelles !).



VUE FRONTALE :

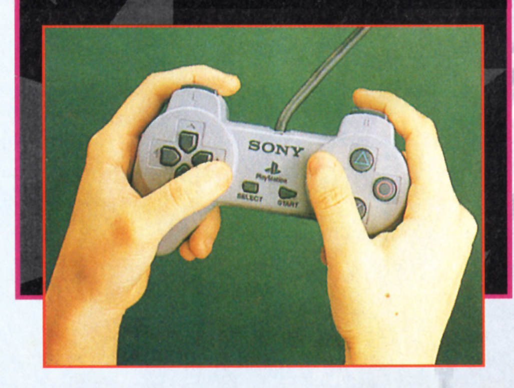
VIVE LES MEMORY CARD !

Pas grand chose mais le nécessaire est là : deux ports manette et surtout un emplacement pour une memory card au-dessus de chaque port manette. Si vous savez compter, ça fait deux memory cards, chacune pouvant stocker 128 Kb de mémoire.



ERGONOMIQUE

L'unique manette fournie avec la console surprend, bien que fortement inspirée de celle de la Super Famicom. Ce qui étonne, c'est surtout sa forme ergonomique. La manette est composée d'une partie en deux cônes pourvues de "grip" que l'on saisit ; l'autre partie est formée d'un plateau regroupant les boutons. Ceux-ci sont plutôt nombreux (on en compte quatorze en tout). Comme la Super Famicom (boutons L et R), la manette possède des boutons sur sa partie frontale : mais cette fois, on en compte quatre. Le pavé de direction n'est pas en croix, mais composé de quatre boutons indépendants, et l'on trouve à droite quatre boutons d'actions qui se distinguent par des symboles géométriques simples (ça dépend pour qui...) comme le carré rose, la croix bleue, le rond violet et le triangle vert.
À signaler une revue détaillée des cinq manettes sorties pour la PS-X dans les News un peu plus loin...



LECTEUR CD



Évidemment, la PS-X peut servir de simple lecteur CD audio. Les écrans sont superbes, avec des couleurs partout et un confort d'utilisation offrant toutes les fonctions du lecteur CD d'une chaîne hi-fi (Sony, par exemple !). En parlant de CD, j'en profite pour vous annoncer que les accès disques, pendant les jeux, sont quasi inexistant (sauf au début). À tel point d'ailleurs, que l'on peut enlever le CD du jeu et placer un CD audio de son choix, pendant Ridge Racer par exemple. Comme tout le jeu est chargé en mémoire (mais comment ont-ils fait ?), cela vous permet de jouer à ce jeu avec des musiques de votre choix.

700 JEUX POU



QUELQUES JEUX EN PREPARATION :

SPACE GRIFFON VF-9



- Panther Software
- Aventure/Action dans l'espace

STARBLADE ALPHA



- Namco
- L'arcade à la maison

TEKKEN



- Namco
- Le challenger de Toh Shin Den

CYBER SLEED



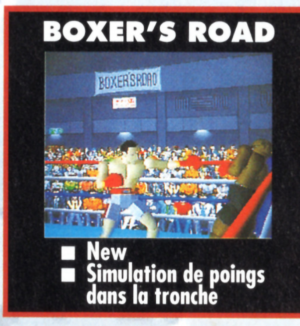
- Namco
- Des robots dans l'arène

DARKSTALKER



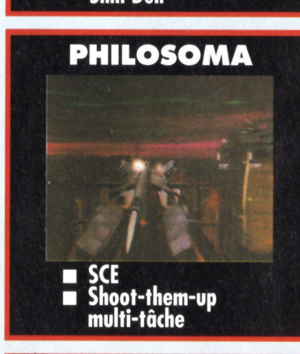
- Capcom
- Ahhhhhhh, c'est bon !

BOXER'S ROAD



- New
- Simulation de poings dans la tronche

PHILOSOMA



- SCE
- Shoot-them-up multi-tâche

KILLEAK THE BLOOD



- SCE
- Aventure 3D spatiale à la Doom

POWER INSTINCT 2



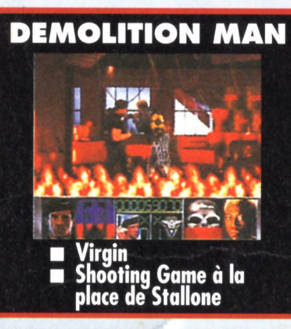
- Atlus
- Baston entre grand-mères

ALONE IN THE DARK 2



- Electronic Arts/Victor
- Tout seul dans la nuit, comme sur micro

DEMOLITION MAN



- Virgin
- Shooting Game à la place de Stallone

INDY CAR RACING



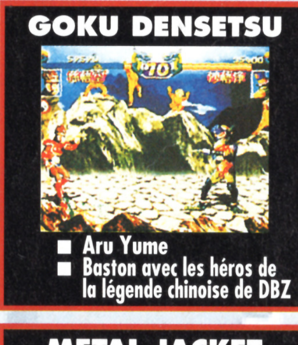
- Virgin
- Course de F1... pardon Traz, de formule Indy

ZERO DIVIDE



- Zoom
- Combats entre robots énormes

GOKU DENSETSU



- Aru Yume
- Baston avec les héros de la légende chinoise de DBZ

JUMPING FLASH



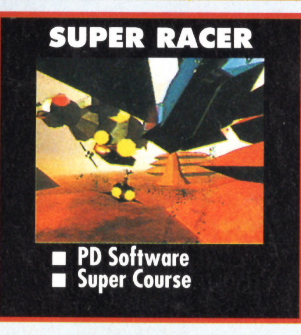
- SCE
- Course 3D

GAMBARE MORIKAWA KUN



- SCE
- Encore un jeu révolutionnaire aux graphismes géniaux

SUPER RACER



- PD Software
- Super Course

METAL JACKET



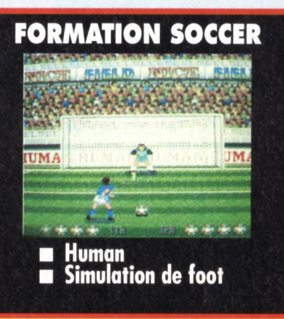
- Pony
- Chasse aux robots

GUNDAM



- Bandai
- Anim bien connue

FORMATION SOCCER



- Human
- Simulation de foot

R 199

…eux étaient déjà dispo lors de … machine le 3 décembre 1994, … en moins qu'une trentaine fin … et plus de 700 pour fin 1995… … voir le vertige, sentiment que … pas les 240 éditeurs qui travaillent en ce moment sur la machine. On vous prépare un petit dossier sympa, avec la liste complète de tous les jeux en préparation sur PS-X pour le mois prochain. Mais en attendant, on vous fait saliver avec le catalogue des jeux déjà sortis et quelques titres en préparation, on n'a pas pu résister…



Le kit de développement que tout bon développeur se doit de posséder…

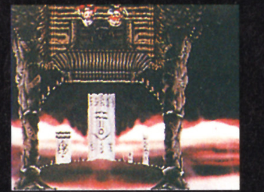
LES JEUX SORTIS :

A IV EVOLUTION



- Art Dink
- Sorti le 3 décembre
- Simulation

FALCATA



- Guest
- Sorti le 3 décembre
- Simulation

ULTIMATE PARODIUS DELUXE



- Konami
- Sorti le 3 décembre
- Shoot-them-up

MAHJONG STATION MAZIN



- Sunsoft
- Sorti le 3 décembre
- Mahjong

TAMA

- SCE
- Sorti le 3 décembre
- Réflexion/Action

RIDGE RACER



- Namco
- Sorti le 3 décembre
- Course de voitures

TWIN BEE VS PAZURU



- Konami
- Sorti le 3 décembre
- Tetris

MOTOR TOON GP



- SCE
- Sorti le 16 décembre
- Course de voitures

VICTORY ZONE



- SCE
- Sortie prévue le 1er janvier
- Simulation de Pachinko

POWERFULL BASEBALL 95



- Konami
- Sorti le 22 décembre
- Simulation de base-ball

MYST



- Softbank
- Sorti le 22 décembre
- Aventure

HOMA HUNTER LIME



- Asmik
- Sorti le 22 décembre
- Animation Interactive

NEKKETSU-OYAKO



- Techno Soft
- Sorti le 3 décembre
- Beat-them-up

GEOM CUBE



- Technos Japan
- Sorti le 22 décembre
- Tetris 3D

COSMIC RACE



- Néo Rex
- Sorti le 22 décembre
- Course 3D

TOH SHIN DEN



- Takara
- Sortie prévue le 1er janvier
- Beat-them-up 3D

...isir ultime

Konami fait très fort pour son premier jeu PS-X, et je m'en vais vous expliquer pourquoi... On va en effet découv...e plus en plus de jeux sophistiqués ...ant les polygones et la 3D. On avait donc un peu peur de ne plus trouver aucun des jeux qui nous avaient tant éclaté sur SFC. Mais heureusement, Konami a pensé à nous et adapte son hit d'arcade sur PS-X. On retrouve ainsi la version NEC (la première version arcade) et aussi la dernière version d'arcade de cet été au Japon. Huit stages de folie vous attendent dans cette parodie de tous les shoot-them-up Konami.

EDITEUR	KONAMI
MACHINE	PS-X
GENRE	SHOOT-THEM-UP
NOMBRE DE NIVEAUX	8
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
DIFFICULTE	FACILE
CONTINUS	INFINIS
GRAPHISME	18
ANIMATION	16
MANIABILITE	16
SON/BRUITAGE	16
GLOBAL	90 %

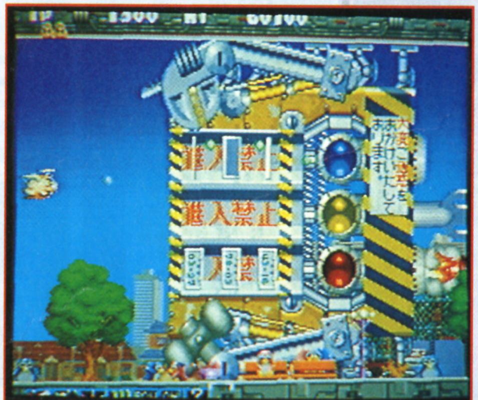


Cette sirène est en fait un boss de fin qui utilise sa queue pour éclabousser tout l'écran d'une gerbe d'eau gigantesque.

ULTIMATE PARODIUS
DELUXE PACK



Deux versions du jeu sont accessibles sur le CD (sous le nom de Pack) : les deux versions sorties en arcade en fait.



On retrouve le système des super armes mises en fonction en automatique ou en manuel.

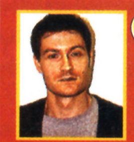


Attention, chute de cerfs ! Le délire à l'état pur dans ce shoot them up. Logique, mais il fallait oser...



Un exemple de sprite plutôt gigantesque. Et en plus, il bouge ! Les animations des pattes qui ondulent sont géniales.





Ça y est, j'ai joué à Ultimate parodius sur PS-X, un rêve réalisé... Le jeu est une réussite totale même s'il est sans grande surprise. Alors bien sûr, on a cherché les ralentissements, et forcément on en a trouvé ! Mais tellement peu que l'on pardonne à Konami d'avoir voulu rendre exactement le même résultat que sur arcade. Les graphismes sont exceptionnels et les sprites fidèles à la version originale, c'est-à-dire très drôles. Au Japon, le jeu vaut dans les 300 francs, ce qui le poste à la première place des shoot-them-up sur console. Je passe sur les "continues" infinis (une grosse erreur à mon avis) pour vous obliger à vous procurer ce petit bijou qui prouve que, même sur une console nouvelle génération, les éditeurs n'oublient pas les bons vieux jeux de la génération de Tonton Steph. Olivier



- Une bande-son hallucinante
- Des niveaux hyper variés
- L'arcade à domicile



- Quelques ralentissements
- Shoot them up classique



CRACKERS BELIN, CRACKERS BELIN !!



EDITEUR • SONY
GENRE • BASTON/REPLAY
TEXTE A L'ÉCRAN JAPONAIS
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 0
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • SAUVEGARDES

GRAPHISME	16
ANIMATION	18
MANIABILITE	15
SON/BRUITAGE	13

GLOBAL 90 %

- Fluidité dans l'animation.
- Personnages mignons.
- Un RPG pour petits et grands.
- La durée de vie.



- Des décors aux graphismes similaires.
- Une maniabilité ardue au départ.
- Des musiques très répétitives et ch...

Derrière tout RPG qui se respecte, se cache une histoire, une trame pour parler en bon langage "frenchy" qui, souvent, est tirée par les cheveux. D'après Greg, la plus drôle serait celle de Secret of Mana où, à la fin de l'aventure, vous découvrez, stupéfait, que votre mère est un arbre pourri, trois fois centenaires qui éprouve une mélancolie éternelle à être ainsi enracinée dans la terre boueuse d'une contrée perdue au fin fond de l'Arctique. Super ! Dans Crime Crackers (littéralement : "Le crime des biscuits"), il n'y a absolument pas de biscuits. Par contre, il y a énormément de crimes... Attendez, je m'explique : ce n'est pas un "remake" de Natural Born Killers, puisque vous devez juste éliminer les méchants qui ont enlevé des gentils petits enfants. Nananèreuh ! Et aussi réfléchir un petit peu !

UN DOOM/RPG POUR PETITS... ET GRANDS !

Crime Crackers n'est absolument pas un Doom à proprement parler, mais bel et bien un RPG version light (il n'est pas aussi complet qu'un Final Fantasy VI, par exemple. Quoique !...) où l'action prime avant tout. Dans les milliards de dédales où l'ennemi peut se trouver à n'importe quel recoin, le processus de peur panique n'est pas ici enclenché comme dans le hit d'ID Software. Notre sang ne se glace pas à chaque instant, mais la longueur des niveaux est, quant à elle, bien réelle. Inutile de dire que la Memory Card est, pour ce jeu, d'une nécessité absolue !

Dommage pourtant que le produit ne soit pas de qualité égale au niveau graphique, sonore et intérêt de jeu. Une musique Rock-Hard pendant des heures, c'est plus qu'énervant ! Graphiquement, c'est assez répétitif aussi, mis à part les boss qui changent d'aspect. L'animation est, elle, irréprochable : c'est parfait ! TRAZOM

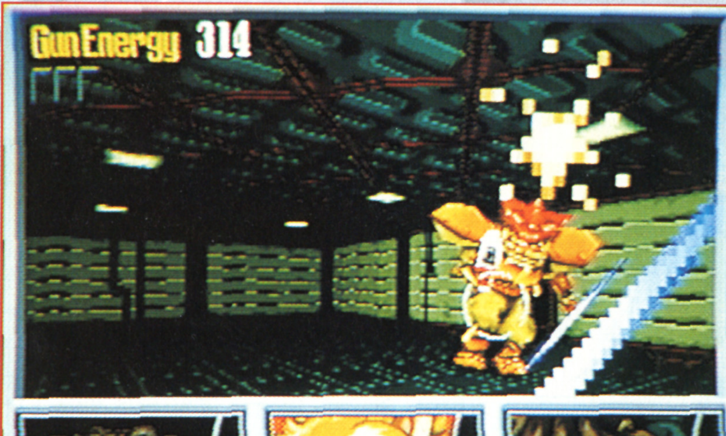


Des ennemis attendent nos valeureux combattants. Certains vous foncent dessus comme ces "boîtes volantes", ou d'autres vous envoient des projectiles souvent mortels. Pour se mettre en défense, il suffit d'appuyer simultanément sur "L1-R1".

CRIME CRACKERS



Les "sentinelles" sont des robots qui tirent sans comprendre vers une cible bien précise. En aucun cas, elles ne vous suivront. C'est pour cela qu'il vaut mieux les contourner, pour s'apercevoir en plus que la 3D est réelle !







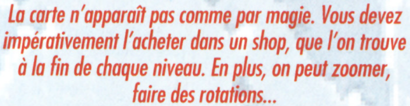


L'un des boss, très coriace à avoir, se prend des mégas coups d'épée dans la tronche. C'est l'arme principale de cette jolie blonde.

Les tableaux des items et du magasin ne sont absolument pas compliqués en soi. Il faut, par contre, acheter ou revendre des objets à bon escient, sans le regretter.







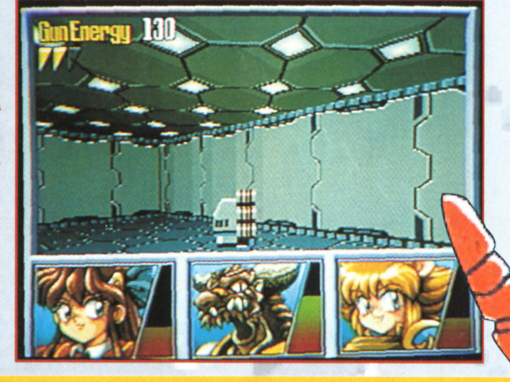
La carte n'apparaît pas comme par magie. Vous devez impérativement l'acheter dans un shop, que l'on trouve à la fin de chaque niveau. En plus, on peut zoomer, faire des rotations...





Le tir d'Émilia ressemble à des envois express de céréales Kellog's. Vous êtes bien entendu convié à ne pas tirer de trop loin : ça n'a aucun effet.

Les items de recharge d'armements et autres bonus se trouvent un peu partout dans les donjons. À vous de les retrouver...





Les mégas-bombes (trois au départ) font des ravages différents selon le guerrier qui les utilise. À utiliser exclusivement sur les boss !!



MERCI À LEADER GAMES (Jacky et Marc) pour son aide précieuse. Si vous aussi vous recherchez des titres PS-X, Saturn ou Super Famicom, n'hésitez pas, allez les voir, c'est au 13, BOULEVARD VOLTAIRE, 75011 PARIS (TÉL. : 48.06.68.30).



LES PETS DE JUSTICE ?





Sorti il y a plus de deux ans sur console Megadrive, Shining Force fut en son temps une véritable révolution dans le domaine du jeu de rôles-simulation. À l'époque, il était réalisé par un nouveau département de chez Sega, Climax, qui a existé le temps de donner naissance à trois des meilleurs jeux de la Megadrive (Shining in the Darkness, Shining Force et Landstalker). Puis Climax, ayant décidé de voler de ses propres ailes, a rejoint, au début de l'année 1993, une toute petite boîte complètement inconnue : Yanoman. Prévu au départ pour la mi-93, ce jeu fut finalement retardé, retardé, et retardé encore, car trop proche en certains points des jeux Shining force 2 et Shining force CD (et pour cause !) édités par Sega que Climax venait de quitter. Feda ne sort donc que maintenant, alors qu'il est hélas prêt depuis presque deux ans. Techniquement parlant donc, ça craint, mais dans le genre super-passionnant, c'est toujours la touche Climax !

FEDA
The Sword of Justice

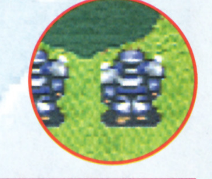
Jeda et son dragon femelle Libiteena sont une force de frappe extraordinaire, et avec leur "coup spécial", ils représentent le meilleur des duos. D'autres personnages ont ainsi des coups spéciaux style "fatalité".











Aria, la douce nurse, est en train de lancer un sort de "Treat" sur les pauvres guerriers du groupe qui ont reçu plein de coups dans la tronche.



De nouvelles classes font leur apparition dans ce jeu : ici, Teeta mi-femme mi-chimère, frappant à la lance ou pouvant invoquer des sorts "Flare".



Attendu depuis longtemps par beaucoup de possesseurs de Super Nintendo avides de combats intelligents, ce jeu est finalement assez décevant. En effet, la réalisation, bien vieille et bien laide pour une console comme la SFC, en rebutera plus d'un. Et pour ceux qui seraient encore restés sur des graphismes plats et une bande-son, sachez que le jeu est en plus d'une lenteur excessive. Mais (car il y a un "mais"... Si si, relisez la phrase) sachez que pour ceux qui auront fait tout comme moi l'effort de se lancer à fond dans le jeu, la récompense sera grande, car du point de vue des originalités, ce jeu déménage assez. Les batailles, quant à elles, sont souvent assez intéressantes car organisées en "missions". Plutôt que de devoir buter tous les ennemis sur la carte, vous allez parfois avoir à protéger un certain point, ou investir une place, ou encore forcer une porte de château-fort. Bref, un jeu plutôt laid mais vraiment intéressant

GREG



- Shining Force sur Super Nintendo !
- Un jeu très long.
- Une action-stratégie de rêve !



- Une réalisation que l'on sent vieille.
- Un jeu lent, lent, lent.

Anim'paaad

アニメパド

En ce début d'année où l'actualité est moins importante que vers mars-avril ou octobre (périodes des news, car de la rentrée scolaire japonaise), nous avons finalement décidé, après moult réunions autour d'une table sur laquelle dansait Sebfaz le porc noir (en tenue) de vous parler aujourd'hui des titres sortis en vidéo au Japon et réalisés par SNK en association avec Fuji Television. L'intérêt principal de ces œuvres animées vient du fait qu'elles sont directement adaptées des jeux SNK les plus connus (les jeux de baston en fait), et qu'elles font donc référence à des choses connues du public, qui se pâme littéralement de joie (j'exagère quand même un peu...) lorsque les personnages de l'histoire font les mêmes mouvements ou poussent les mêmes cris que dans le jeu. Bien entendu, le fanatisme n'est pas de mise dans un magazine aussi sérieux que Joypad, et nous tenterons donc de rester objectif (hum!) durant ces quelques pages vous narrant les histoires celluloïdées de nos héros de jeux vidéo, qui lancent leurs casquettes en disant "O.K. !". Pauvres gars ! Sinon, à part cela, vous allez avoir droit comme d'habitude aux petites news qui vous font tant plaisir sur le monde affolant de ce milieu tellement palpitant de l'animation japonaise. Ben, à dans un mois !

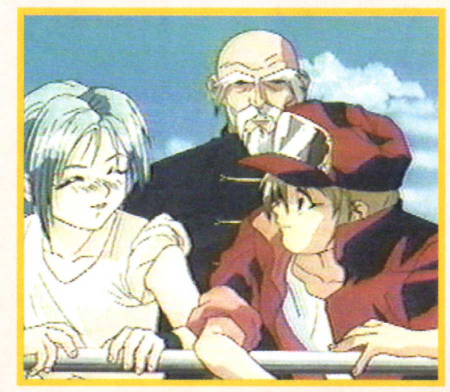
GREG ET OLIV'GOTOON

De plus en plus, dessins animés et jeux vidéo font bon ménage. On ne compte plus le nombre de séries qui ont leur jeux, mais désormais l'effet inverse est observé et les jeux qui ont du succès se voient adaptés en dessins animés. Au Japon, la grande chaîne Fuji TV (qui diffuse "DBZ", "Yû Yû Hakusho", "Ranma 1/2"...) a été une des premières à le comprendre et propose régulièrement, depuis deux ans, des téléfilms, c'est-à-dire des dessins animés de 45 à 70 minutes qui ne passent qu'une seule fois et qui sortent ensuite en vidéo. C'est ainsi que le 23 décembre 1992 fut diffusé le premier téléfilm de "Garou Densetsu" ("Fatal Fury"). Le succès fut immédiat, et six mois plus tard, la chaîne renouvelle l'exploit avec "Garou densetsu 2" diffusé le 31 juillet 1993. Les plus grands jeux vont y passer... Le 23 décembre 1993, c'est au tour de "Ryuko no Ken", c'est-à-dire Art of Fighting. Enfin, le dernier en date n'est autre que "Samurai Shodown" diffusé le 18 septembre dernier, et déjà d'autres titres sont en préparation... Ce qui est malheureux dans tout ça, c'est justement que ces dessins animés sont prévus avant tout pour la télé, même si après ils sortent en vidéo, et du coup, la réalisation est vraiment bas de gamme. Ne vous attendez donc pas à une qualité grandiose, la seule exception étant le film de "Garou Densetsu" qui est sorti non pas à la télé mais au cinéma. Vous êtes d'ailleurs des petits veinards, car ce film n'est même pas encore en vente en vidéo, donc vous découvrez ces images avant tout le monde !

Battle Fighters Garou Densetsu

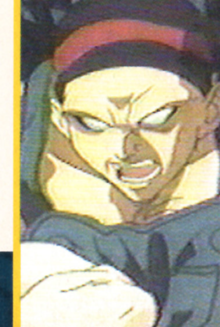
Premier téléfilm mettant en scène les frères Bogard et Joe Higashi. Il reprend le scénario de Fatal Fury 1 le jeu : vous y verrez les trois héros du jeu combattre dans un tournoi étrangement nommé "The King of Fighters" où ils comptent bien acquérir une renommée internationale. Malheureusement pour nos amis, l'organisateur de ce tournoi ne sera autre que Geese Howard, celui qui avait assassiné le père de Terry et d'Andy une quinzaine d'années auparavant. Il va donc bien évidemment vouloir faire de même avec les fils de son ancien adversaire, et tenter de les assassiner avant le tournoi par le poison, puis pendant le tournoi. Fort heureusement, nos braves gars vont se sortir (facilement ?) de toutes ces embûches, mais en payant hélas le prix fort. En effet, la petite chérie de Terry, ainsi que son vieux maître Tung Fue Rue, vont décéder lors de leur fuite du château de Geese Howard. Ce dernier étant très puissant, Tong Fue Rue va alors apprendre son ultime technique à Terry

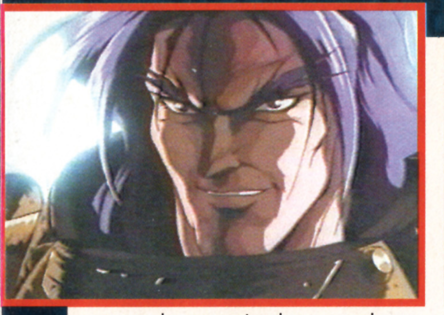
"Battle Fighters Garou Densetsu (Fatal Fury)"
Durée : 45'
Scénario : Takashi Yamada ("Captain Tsubasa J", "Garou Densetsu 2 & Film")
Dessins : Masami Ohbari ("Bubblegum Crisis 5 & 6", "Macross 2")
Réalisation : Hiroshi Fukutomi ("Art of Fighting", "Gunnm", "Le collège fou fou fou")
Animation : Studio Comète





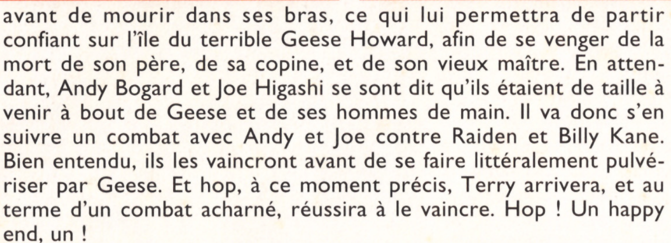









avant de mourir dans ses bras, ce qui lui permettra de partir confiant sur l'île du terrible Geese Howard, afin de se venger de la mort de son père, de sa copine, et de son vieux maître. En attendant, Andy Bogard et Joe Higashi se sont dit qu'ils étaient de taille à venir à bout de Geese et de ses hommes de main. Il va donc s'en suivre un combat avec Andy et Joe contre Raiden et Billy Kane. Bien entendu, ils les vaincront avant de se faire littéralement pulvériser par Geese. Et hop, à ce moment précis, Terry arrivera, et au terme d'un combat acharné, réussira à le vaincre. Hop ! Un happy end, un !



Battle Fighters Garou Densetsu 2

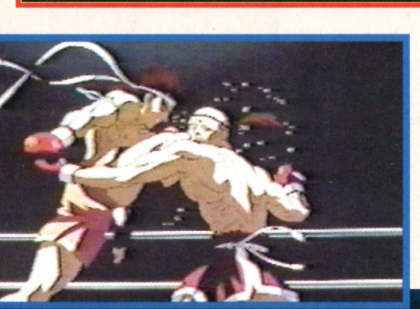
Second téléfilm produit par la chaîne Fuji, celui-ci relate l'histoire du second volet du jeu. Le scénario commence par la rencontre entre Terry et Kim Kaphwan qui vont se battre, parce qu'ils avaient envie l'un et l'autre de savoir lequel d'entre eux serait le plus fort. Ils vont donc se battre, et c'est finalement Terry qui va gagner (évidemment !). Mis en confiance, il va ensuite rencontrer Wolfgang Krauser "l'homme le plus fort du monde", qui va tout de même lui mettre une sacrée pâtée. Dépité, Terry va alors sombrer dans l'alcoolisme et le vagabondage, cette défaite ayant remis en question sa puissance. On apprendra aussi au passage que Geese Howard et Wolfgang Krauser sont frères. Bizarre !

Pendant ce temps, au Japon, Mai, Andy et Jubei mènent une petite vie paisible jusqu'à ce que la nouvelle de la défaite de Terry ne leur soit annoncée par Joe Higashi. Andy décide donc de partir venger son frère, accompagné de Mai, tandis que Joe va tenter de retrouver Terry. S'en suivront quelques petits affrontements entre Andy et Laurence Blood, l'homme de main de Krauser, puis entre Joe et Krauser lui-même. Ce dernier se fera bien évidemment ratatiner copieusement par "l'homme le plus fort du monde".

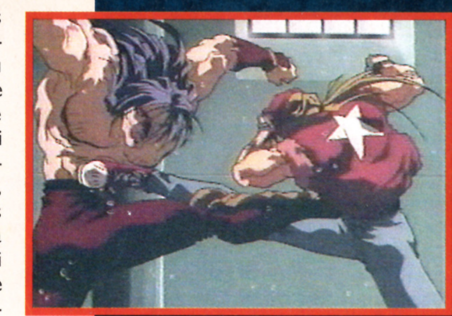
Puis, drame famillial (attention, faut suivre !) : Andy va retrouver Terry, et Terry va vouloir empêcher Andy d'aller combattre Krauser "l'homme le plus fort du monde", alors qu'Andy veut venger Terry qui, lui, s'est déjà fait battre par Krauser "l'homme le plus fort du monde". Ils vont donc se battre, et Andy va se faire battre par Terry "pas le plus fort du monde". Puis Terry va aller voir Krauser "l'homme le plus... etc" et le combattre à nouveau. Va-t-il le battre ? Va-t-il devenir "l'homme le.. .vous savez déjà ?".

L'intérêt principal de cet épisode tient en fait à deux choses : une fidélité au jeu absolument incroyable (sauf les moustaches de Krauser qui ont disparu), et une poitrine de Mai tout simplement démesurée. Elle a dû manger des pneus, c'est pas possible autrement.

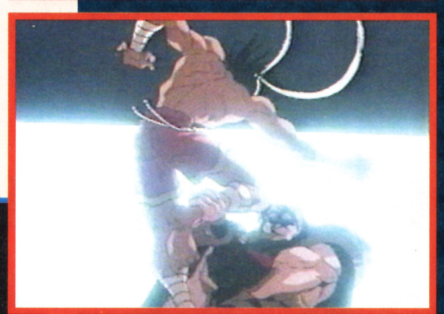
"Battle Fighters Garou Densetsu 2 (Fatal Fury 2)"
Durée : 68'
Scénario : Takashi Yamada ("Captain Tsubasa J", "Garou densetsu 1 & Film")
Dessins : Masami Ohbari ("Bubblegum Crisis 5 & 6", "Macross 2")
Réalisation : Kazuhiro Furuhashi ("Ranma 1/2 2e film")
Animation : Studio Comète

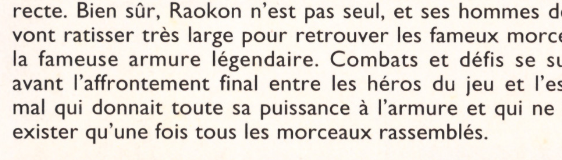



Garou Densetsu, the Motion Picture



Sorti dans les salles au Japon en juillet dernier, nous vous en reparlons aujourd'hui afin de compléter le catalogue des œuvres SNK. Le scénario n'a pas changé d'un poil, et c'est Raokon, un jeune homme un peu bizarre, qui va tenter de regrouper les différentes parties d'une armure antique afin de devenir très fort, car chaque morceau d'armure augmente une capacité du corps humain, jusqu'au jour où, ayant réuni toutes les parties, il se transformera en guerrier de pure énergie. Comme sa sœur Surya ne l'entendait pas de cette oreille, elle n'a rien trouvé de mieux que d'aller se jeter dans les bras de Terry, alors que ce dernier jouait dans une salle SNK (Vivela Pub). Bien gentiment (et après que Kim démonte les gars qui étaient aux trousses de la belle), nos amis vont décider de l'aider et va s'en suivre une folle course autour du monde pendant les 90 minutes que dure ce film à la réalisation fort correcte. Bien sûr, Raokon n'est pas seul, et ses hommes de mains vont ratisser très large pour retrouver les fameux morceaux de la fameuse armure légendaire. Combats et défis se suivront, avant l'affrontement final entre les héros du jeu et l'esprit du mal qui donnait toute sa puissance à l'armure et qui ne pouvait exister qu'une fois tous les morceaux rassemblés.




"Garou Densetsu" the motion picture ("Fatal Fury" - Le Film)
Durée : 97'
Scénario : Takashi Yamada ("Captain Tsubasa J", "Garou densetsu 1 & 2")
Dessins : Masami Ohbari ("Bubblegum Crisis 5 & 6", "Macross 2")
Réalisation : Masami Ohbari ("Bubblegum Crisis 5 & 6", "Macross 2")
Animation : Studio Comète





Samurai Spirits

Tout commence par un flashback, où l'on voit les héros du Japon (Haomaru, Charlotte, Galford, Nakorur, Tam-Tam et Wanfu) se faire battre par la méchante Amakusa. Mais plutôt que de les tuer (où seraient alors le suspense et l'histoire ?), elle décide de les renvoyer dans le Japon dévasté par les guerres civiles, en leur ayant effacé la mémoire. C'est bien dommage, et ce pauvre Aohmaru va donc se retrouver en pleine campagne dans son village d'enfance où des soldats font un massacre sans pareil. Fort heureusement, il n'oublie pas qu'en tant que héros de la série, il se doit de défendre son village contre les ordres d'Amakusa. C'est ainsi que sera d'ailleurs tué Earthquake (le gros habillé en rose), l'un des généraux d'Amakusa. Pendant ce temps, trois autres personnages du jeu, Jubei, Hanzo et Kyoshiro, organisent un réseau de résistance contre les hordes d'Amakusa. Entre-temps, Haomaru va rencontrer ses anciens amis (Nakoruru et les autres) et va les combattre, car il ne se souviendra pas d'eux - on est bête parfois -. Fort heureusement, il retrouvera bien vite la mémoire, et ils partiront tous ensemble





"Samurai Spirits"
Durée : 70'
Scénario : Nobuaki Kishima ("Art of Fighting", "Slam Dunk")
Dessins : Kazunori Iwakura ("Art of Fighting")
Réalisation : Hiroshi Ishiodori ("Bubblegum Crash")
Animation : Studio Comète

FLASH

décembre, est sorti au cinéma au
un film de **Sailormoon S.** On y
uve les deux guerrières Sailor Nep-
et Uranus.
té télé, "Sailormoon S"
ne à sa fin, mais déjà on
annonce une suite (la 4e
) : **"Sailormoon A"** ("A"
me "Ace").
moru Oshii, réalisateur des
ptueux films de Patlabor,
ent en force avec toute son
pe pour le film de **"Ghost
ne Shell"** tiré de la BD de
de "Appleseed", "Orion",
"Dominion"...) qui sortira en milieu d'année au cinéma au Japon. Certainement le film événement pour 1995.

- Le 1er janvier... c'est la nouvelle année certes, mais c'est aussi la date de sortie en vidéocassette ou laser disc du film d'animation de **Street Fighter II.**
- **"Cobra"** enfin de retour en 1995. Un nouveau grand film est en préparation.
- Sortie ce mois-ci du 5e et dernier volume de **"DNA2"**, la BD de Masakazu Katsura.
- **Yamato**, vieille série culte au Japon, dont un des auteurs n'est autre que Leiji Matsumoto (auteur de "Albator"), revient en vidéo avec Yamato 2050 réalisé par l'équipe de "Giant Robo".
- Kazuko Tadano, qui avait dessiné les deux premières séries TV de "Sailormoon", vient de terminer une adaptation animée en OAV de **Sotsugyô Graduation**, le jeu sur NEC.
- Sortie en vidéo et Laser Disc du second film de **Yû Yû Hakusho**.

MACROSS 7

BIG WEST

- Déception pour **Macross 7**, la nouvelle série télé de Robotech : malgré un beau générique et des personnages bien dessinés, le héros Bassara passe son temps à jouer de la guitare tout en pilotant...
- Sortie très attendue en revanche en vidéo ce mois-ci du second volume de **"Macross Plus"** qui aurait dû sortir en novembre dernier.

YOHKO

TOHO/TONKAM

- En Angleterre, sortie en système PAL de l'OAV d'Appleseed, **"Cyber City Vol.2"** et du dernier volume de "Urotsukidôji III (Vol.4)".
- En France, sortie en V.O. sous-titrée en français de **"Mamono Hunter Yohko 1"** et de "Ushio to Tora vol.1" aux éditions Tonkam.
- **"Little Nemo"** est un grand dessin animé américano-japonais auquel a aussi participé le dessinateur français Moebius. Il est sorti le mois dernier au cinéma.
- **"Ranma 1/2"** : on attend toujours la première cassette de chez Kaze Animation... Un problème technique les a obligés à repousser la sortie d'un mois.
- **"Dragon Ball"** pourrait s'arrêter sur TMC, la série est jugée un peu trop violente...
- **"Maps"**, série de science-fiction de quatre OAV de 30'. Chacune devrait être le prochain titre en V.O. sous-titrée française qui sortirait chez Kaze Animation, Black Magic M-66 et Macross ayant été retardés.
- **"Gun Smith Cats"** de Ken'ichi Sonoda, **"Aa Megami-Sama"** de Kôsuke Fujishima et **"Sanctuary"** de l'auteur de **"Crying Freeman"**, encore des mangas qui sortiront courant 1995 chez Glénat.
- **RG Véda et Tokyo Babylon**, deux célèbres mangas du groupe de dessinatrices Clamp, viennent d'être achetés par les éditions Tonkam.
- La BD de **"Sailormoon"** arrive enfin en français, toujours chez Glénat, mais sont prévus également les Anime Comics (BD en couleur faite d'images du dessin animé), chez un autre éditeur.


GHOST IN THE SHELL

M. SHIROW/KODANSHA


GRADUATION

HEAD ROOM/BANDAI/MOVIC

BIG WEST


MACROSS +


MAPS

pour le château d'Amakusa. Mais ce dernier les vaincra sans trop de peine. Charlotte et Haomaru réussiront à s'échapper et à réunir une armée de paysans et de partisans menés pas Hanzo. Ensemble, ils donneront l'assaut au château et vaincront Amakusa. Mais une menace plus terrible alors surgira de derrière Amakusa. Qu'est-ce donc ? Vous verrez bien...

Ryoko no Ken

Tout commence sur la fenêtre d'un building où Ryo Sakazaki fait la course avec un chat siamois. Il est alors interpelé par Robert Garcia. Ensemble, ils iront en ville, dans un des bars. Là, Yuri Sakazaki, la sœur du héros, tout juste enlevée par le gang de M. Big, attendra que son frère et son copain viennent la secourir. Ryo et Robert commencent alors leur enquête. Ils vont donc se taper un par un, dans des combats très peu passionnants, les divers hommes de main de M. Big tous ou presque tirés du jeu "Art of Fighting". Puis ils vont finalement s'en prendre au boss lui-même après une course-poursuite assez grotesque à pied et en hélico, avant de finir dans une piscine. Vous vous en êtes sûrement douté en lisant cet article assez ironique : ce téléfilm est d'une qualité assez médiocre, aussi bien dans son scénario que dans ses dessins (très grossiers) ou son animation. En tout cas, vous voilà prévenus.

"Ryoko no Ken (Art of Fighting)"
Durée : 45'
Scénario : Nobuaki Kishima ("Samurai Shodown", "Slam Dunk")
Dessins : Kazunori Iwakura ("Samurai Shodown")
Réalisation : Hiroshi Fukutomi ("Fatal Fury 1", "Gunnm", "Le collège fou fou fou")
Animation : Studio Comète

FATAL FURY, ART OF FIGHTING, SAMOURAI SHODOWN: cFUJI TV/NAS/SNK

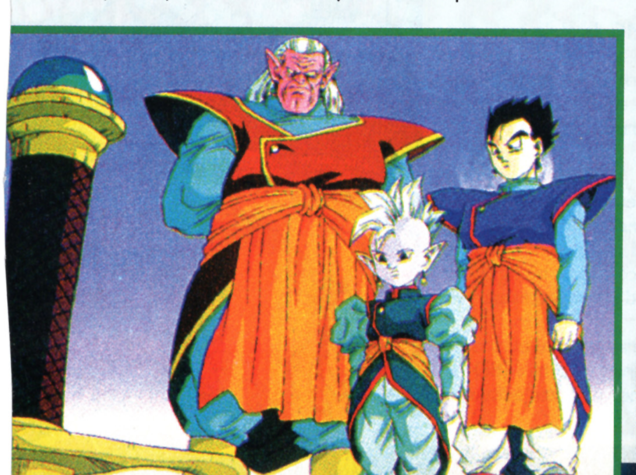
Dep
sait
plus ou moins régulière, la série "Ranma 1/2". Malgré quelques épisodes oubliés pour on ne sait trop quelle raison, on arrivait malgré tout à la fin des 161 épisodes. Mais voilà... surprise, à deux épisodes de la fin, débarque "Jeanne et Serge" diffusé maintes fois sur La Cinq ainsi que sur France 2, nous privant ainsi d'une fin tant attendue ! Là encore... pas d'explications de la part de la chaîne et personne ne peut dire quand seront diffusés ces deux derniers épisodes, et quels épisodes ! Il s'agit d'une histoire en deux parties, où l'on découvre pour la première fois Nodoka, la véritable mère de Ranma. On apprend qu'à la naissance de ce dernier, elle avait décidé de confier l'éducation de son fils à son mari Genma. Mais si jamais il n'arrivait pas à en faire un vrai "homme", ils se juraient tous de se faire harakiri. Voilà pourquoi Ranma et Genma préfèrent éviter cette rencontre. Lorsqu'elle arrive, Ranma se transforme en fille et se fait passer pour la cousine d'Akane, mais arrivera-t-il à ne pas se dévoiler devant une maman qui a tellement envie de revoir son fils ?
Si on doit attendre la rediffusion complète des 161 épisodes pour avoir la réponse, on n'est pas près de l'avoir...



KITTY FILM

DBZ NEWS

ésormais, Anim'paaad se démène pour vous ramener les dernières news outes fraîches du Japon de la série qui déchaîne les foules en France. L'évé-ement du mois dernier, c'était évidemment la sortie du volume 39 de la B.D. "Dragon Ball". On y découvre enfin l'aspect plutôt loufoque du démon-caoutchouc Buh ainsi que ses premiers combats face à Gokû et surtout Végéta qui va y laisser sa vie de façon très tragique.
Mais allons voir encore plus loin, car vous le savez, avant de sortir en olume relié, la B.D. paraît chaque semaine dans le magazine "Shônen ", ce qui permet de savoir déjà ce qui se passera dans les volumes 40 41. La série TV est aussi très en avance, voyez plutôt : alors que Buh me la terreur dans les villes qu'il traverse avec Babidi, transformant us ceux qu'il rencontre en biscuits et bonbons pour les croquer, n Gohan est parti sur la planète de Kaioh-Shin. Là-bas, tout un tas preuves l'attendent, et la première consiste à retirer une épée ntée dans une pierre (ça me rappelle vaguement quelque chose...). son côté, Gokû essaye une nouvelle technique qui l'amène à rpasser le stade de super-saiyajin (super guerrier). Serait-il ainsi venu un hyper-saiyajin ? En tous cas, cette nouvelle transforma-on ne l'empêche pas de se faire toujours battre par Buh...



Difintel-Micro

MANGAS :
NB : 35 F / Couleur : 75 F
DBZ
SAILOR MOON
HOKUTO NO KEN
BATTLE ANGEL
3X3

ART BOOKS :
SILENT MOBIUS
DBZ
SAILOR MOON

CD MUSICAUX :
À partir de 129F
DBZ
RANMA 1/2
CITY HUNTER

MANGAS FILMS :
À partir de 149 F
YUYU HAKUSHO
MACROSS
DBZ PAL + VF
BATTLE ANGEL

LD :
DBZ
SAILOR MOON

FIGURINES :
À partir de 35 F
DBZ
SAILOR MOON

MAQUETTES :
GUNDAM
FIFIGURINES RESINE
PATLABOR
MACROSS
GUYVER
DRAGON BALL Z...



GOODIES :
DBZ SAILOR RANMA
Posters : 30 F
Cartes collection : 5 F
Jeux de cartes : 89 F
Tapestry : 180 F

Et de nombreux autres articles !

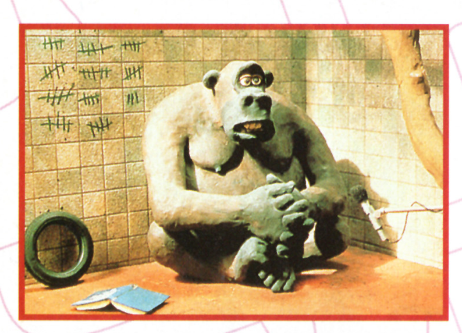
JEUX VIDEO Super Famicon, Megadrive, NEO-GEO CD, 3 DO... CD-ROM PC

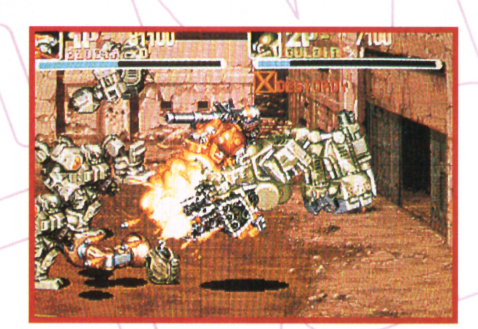
N'hésitez plus, venez nous rejoindre dans notre magazin le plus proche !

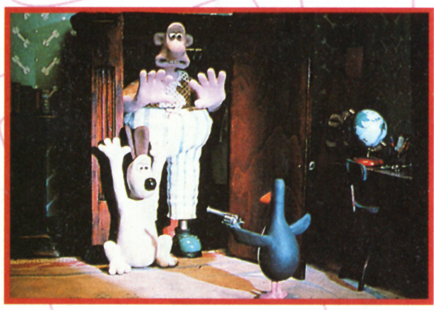
Paris 3e : 64 rue de Turbigo...............................42.77.91.32
Poissy : 11 rue Jean Claude Mary.........................30.65.79.61
Mandelieu : 154 avenue de Cannes 93.93.54.33
Rouen : 174 rue Eau de Robec 35.71.45.45
Pau : 13 rue Latapie 59.82.82.40
Sartrouville : 8 avenue Jean Jaurès 39.13.98.21
Mantes : 4 rue Cadotte Espace Corot 34.97.52.20
Le Creusot : 29 rue Général Leclerc 85.55.08.02
Chantilly : 101 rue du Connétable 44.58.96.17
Fontenay Aux Roses :
91 rue Boucicaut (face poste)...............................47.02.54.56
Evreux : Centre commercial du parvis
rue F. Roosevelt..32.62.54.09
Dijon : Centre commercial Fontaine D'Ouches 80.42.82.67
St Maur des Fossés : 11 avenue Pont de Créteil 43.86.55.32
Livry gargan : ouverture le 3 janvier

Direction achats 42.77.91.84

Wallace & Gromit

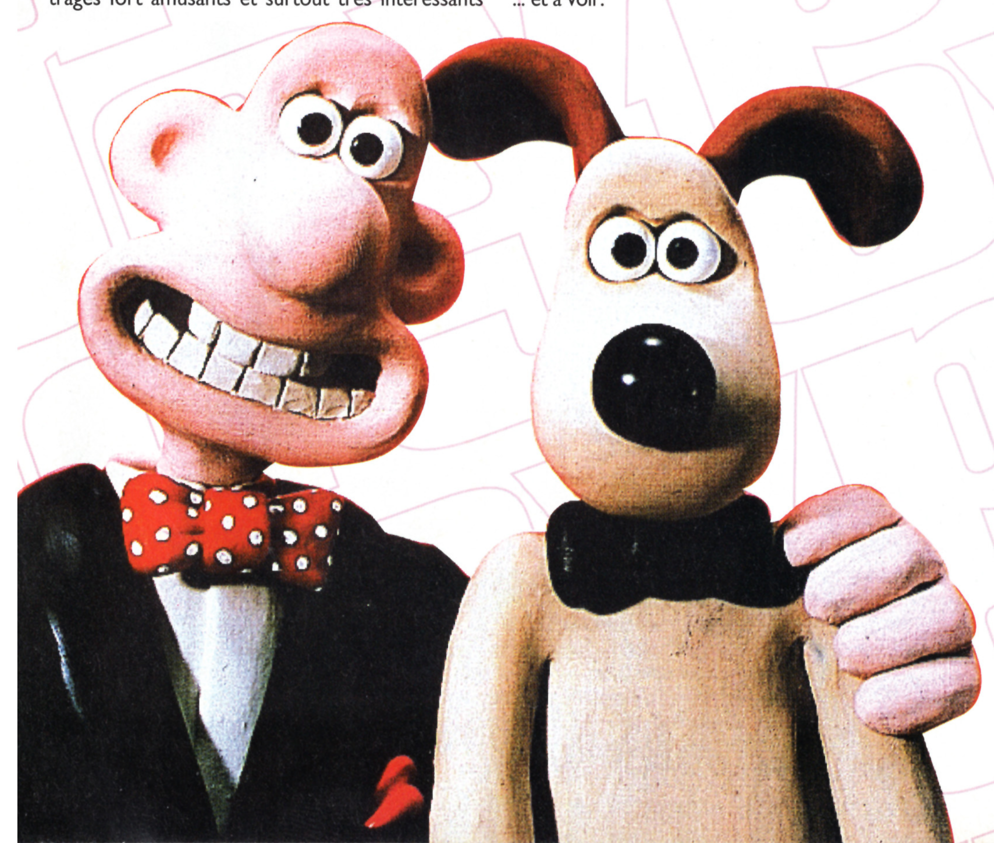








Sorti le 21 décembre dernier, "Wallace et Gromit" est un film d'animation d'une originalité rare, dont les protagonistes sont des figurines en pâte à modeler en 3D. Produit par le Studio Aardman à Londres, société leader dans le monde de l'animation 3D, cette réalisation comprend 7 courts métrages fort amusants et surtout très intéressants sur le plan technique. Au total, 75 minutes de bonheur qui ont ravi et qui devraient satisfaire encore les amateurs de ce type de production. Par ailleurs, le succès et l'intérêt générés par "Wallace et Gromit" ne devraient pas laisser indifférents certains acteurs du marché des jeux vidéo. Affaire à suivre ... et à voir.



LES CHIFFRES DU MOIS

- 8 : C'est le nombre de PlayStation (PS-X) que l'on pourra connecter entre elles !! À condition, bien sûr, d'avoir les câbles qui conviennent et le jeu qui supporte ces branchements.
- 17,4 % : C'est le pourcentage, dans le chiffre d'affaires de Sega, de ce que rapportent les centres de loisirs du même nom. Pas mal, n'est-ce pas ?
- 1991 : C'était la belle année pour Nintendo qui dominait le monde des jeux vidéo avec 66 % de parts de marché contre 26 % à Sega.
- 1995 : Autres temps, autres chiffres : Nintendo, même s'il continue de dominer le marché avec 52 % de parts de marché, voit son plus dangereux rival, Sega, revenir avec 46 % de parts. L'écart entre les deux géants est donc passé, en quatre ans, de 40 % en 1991 à 6 % en 1995 !!
- 21 % : C'est, selon une enquête sérieuse menée outre-Manche, le taux de jeunes Anglais qui trouvent que Fifa Soccer est le meilleur jeu MD de tous les temps (octobre 1994). Electronic Arts est également plébiscité par plus d'un tiers des petits "British". EA Fifa !
- 1 108 : C'est le nombre total d'attractions Sega sur l'ensemble du territoire japonais, à la fin de l'année 1994. J'ai, comme qui dirait, une petite envie d'aller faire un tour là-bas, moi !
- 44,1 KHz : C'est le taux d'échantillonnage de la belle voix de Greg, version naturelle, enregistrée au dernier "Supergames" qui s'est tenu Porte de Versailles...
- 20 : C'est la différence quantifiée qu'il y aurait entre la génération 16 bits et la 32X par rapport à la génération 8/16 bits.
- 50 000 : C'est le nombre de Megadrive 32X que Sega compte vendre, depuis la date de son lancement jusqu'à la fin décembre 1994.
- 1 million de dollars : C'est, d'après Yves Guillemot, président d'Ubi Soft, la somme à dépenser pour un "titre vedette". Soit environ 6 millions de francs. À ce prix-là, une erreur serait quasi fatale !
- 10 000 000 000 000 000 000 : C'est le nombre de décibels atteints par Greg, toujours au dernier "Supergames", lorsqu'il a essayé, pour la seule et unique fois de sa carrière, d'imiter Farinelli !
- 1 300 000 : C'est le nombre de Shaq Fu version Super Nintendo qu'espèrent vendre ses concepteurs aux États-Unis !!.

...TELEX ...TELEX...

La Jaguar vient à peine d'être lâchée sur le marché japonais ! Avec Doom et Alien vs Predator, la 64 bits d'Atari devrait parvenir à se faire une place au milieu des Saturn et autre PS-X.

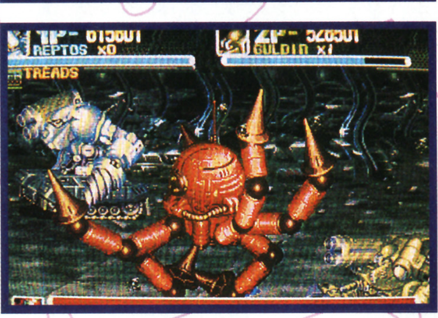


ARMORED WARRIORS

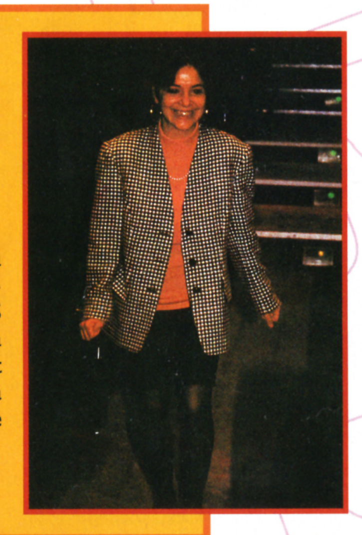


Octobre 2282, la planète Raian est en proie aux terribles agissements du guerrier cybernétique Azrael. Le gouvernement du Monde Uni décide alors d'envoyer en urgence des troupes d'intervention nommées "Bloody Armor". Vous le voyez, c'est une fois encore un jeu d'action que Capcom nous signe là. Un jeu où Rush, Justice, Grey et Sorceress feront tout pour venir à bout des hordes d'ennemis cybernétiques auxquels ils seront opposés. Un jeu de baston à progression, dans la plus pure des traditions.





Tchao, Valérie!



Vous ne la connaissez peut-être pas, mais Valérie Maya est sans aucun doute l'attachée de presse la plus dynamique de la terre. Si vous avez pu voir les produits US Gold (Power Drive, par exemple) à temps, c'est grâce à elle. Mais la vie étant ce qu'elle est, les rêves devenant parfois réalité, notre Valérie nationale part sur les îles, là où le soleil est chaud, et le sable fin. Bref, il fallait que tout le monde le sache, Valérie, tu vas nous manquer.

...TELEX ...TELEX...

Psygnosis vient à peine de sortir Ecstatica pour CD-Rom PC, que l'on sait qu'une version PS-X est en développement. Ce jeu d'aventure entièrement réalisé en 3D (un peu à la façon d'un Alone in the Dark), propose au joueur de mener l'enquête dans un village européen dévasté, peut avant l'an Mil. Magie, minotaure, dragon, dame du lac et autres trolls seront de la partie. Une aventure à suivre.

Adeline Software, à qui l'on doit l'excellent Little Big Adventure (PC CD-Rom), serait en train de plancher sur LBA 2 pour Saturn et PS-X. On peut s'attendre à un jeu d'aventure particulièrement beau et complexe. On peut compter sur Adeline Software pour nous concocter un futur "hit".

Warlock



MACHINE : SN et MD
EDITEUR : ACCLAIM

Les cinéphiles avertis connaissent sans aucun doute Warlock et sa suite Warlock II (déjà, y en a qui ont cherché longtemps pour donner un titre à cette suite). Warlock, c'est un film qui parle de sorciers aussi maléfiques qu'immortels - les pires, quoi - et de voyages dans le temps. Bien que ce jeu s'appelle Warlock, il se rapporte en fait à Warlock II. C'est en quelque sorte une astuce. Pas un tips, mais une astuce tout de même. Dans ce jeu, un conseil de druides vous enverra contrer les plans du Warlock. Celui-ci convoite en effet six pierre magiques qui lui donneront le pouvoir absolu. Ces pierres sont cachées à travers le monde, à diverses époques. À vous de voyager dans l'espace et dans le temps à la recherche de ces pièces, afin de déjouer les plans du Warlock. Jeu d'action, Warlock plongera le héros dans un univers où la magie est monnaie courante et où les zombies et autres joyeusetés dégoulinantes abondent. À voir.







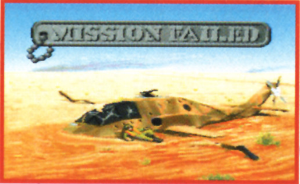
AIR CAVALRY

Après "Carrier Aces" du même éditeur (se référer aux previews de ce mois), jeu tout en mode "7" mettant en scène moult combats aériens au-dessus de l'océan Pacifique durant la Deuxième Guerre mondiale, "Air Cavalry" s'apprête à envahir le marché français. Ce jeu basé sur le même principe que la simulation aérienne ne comprend plus des avions à hélices, mais des hélicoptères comme le AH-96 Valkyrie. Les joueurs, un ou deux simultanément, peuvent choisir entre s'entretuer ou œuvrer dans le même sens. Qu'ils survolent le désert aride d'Arizona ou la jungle inextricable d'Amazonie, leur mission est de repousser l'ennemi dans ses derniers retranchements. Les chars d'assaut, les canons et les fantassins fanatiques attendent les plus persévérants d'entre nous, et ce d'ici au mois de mars.

CONSOLE: SUPER NINTENDO
EDITEUR: GAMETEK



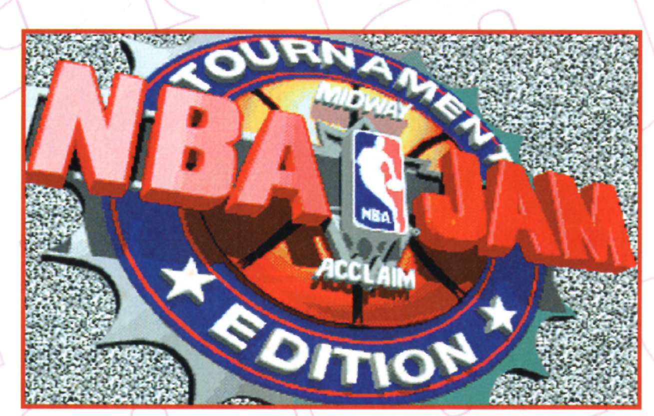




NBA JAM
Tournament Edition

Après NBA Jam, la référence dans le genre "street basket-ball", Acclaim récidive et annonce, pour le mois de mars prochain, la sortie de NBA Jam Tournament édition. Au programme, 100 basketteurs de la NBA, de nouveaux dunks et de nouvelles techniques hallucinantes et pas moins de 38 personnages cachés (dont Maître Cappelovici. Enfin, y paraît !). Bref, on ne prend pas les mêmes, mais on recommence pour un jeu qui devrait encore être hyper fun !





MACHINE : SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAME BOY, GAME GEAR•
EDITEUR : ACCLAIM

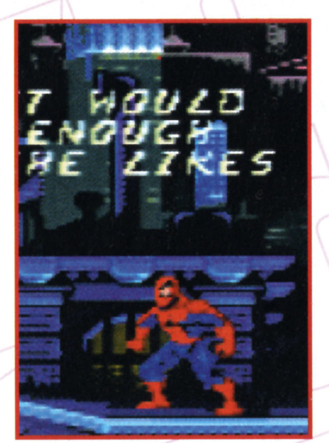
MICROMANIA NOUVELLE FORMULE



On vous en avait parlé il y a deux numéros de cela : Micromania a ouvert deux nouveaux magasins aux centres commerciaux des Ulis et d'Euralille. Bien ! Ce que vous ne saviez pas, c'est que dans ces lieux où le jeu vidéo est roi, vous allez bénéficier de démonstrations de jeux sur écran géant "rétro-projeté" !! Rien que ça, monsieur ! Les consoles concernées sont la SegaSaturn, la PS-X, le Mega 32X et la 3DO. La nouvelle génération en quelque sorte ! D'autre part, Cruis'n USA sur l'Ultra 64 de Nintendo (version arcade) vous attend toujours avec autant d'ardeur !

SPIDERMAN TV

MACHINE : SUPER NINTENDO• EDITEUR : ACCLAIM



L'araignée est de retour pour un nouveau combat contre les "super vilains". Cette fois-ci, toute cette bande de super méchants s'en prend à la ville de notre pauvre Superman qui, patriote jusqu'au bout des doigts de pieds, ne laissera pas cette menace s'étendre. Vous l'avez compris, il s'agit une fois encore d'un beat-them-up où notre pauvre Spiderman devra se débarrasser d'une pléthore d'ennemis. Sans franchement se démarquer de tout ce qui se fait à l'heure actuelle, ce Spiderman TV devrait contenter tous les fans Marvel en manque d'action. Y a des jours où l'on est content de ne pas être un super héros, j'vous jure.





LE "MAITRE" DE STREET FIGHTER

Après la bande dessinée relatant les aventures mièvres et colorées de Sonic, le hérisson bleu (voir News dans Joypad n°37), Cyril Drevet annonce une nouvelle fois la couleur pour les fêtes de fin d'année en "présentant" un super bouquin sur l'univers de Street Fighter. Pour 79 F TTC, les fans du jeu, et surtout leurs naïfs parents, pourront se procurer cet ouvrage dont l'intérêt n'a d'égal, semble-t-il, que le Q.I. des plus illustres membres de l'équipe du Dorochose. Brièvement, si vous voulez, une fois de plus, connaître les coups des combattants tout en images (certaines sont même en noir et blanc pour donner dans le ton "série noire des années 70") résumés sur près de cinquante pages (alors que le livre en compte 100), c'est que vous êtes franchement maso. Nous attendons tous avec impatience les prochaines publications de l'illustre fils de son père que nous saluons au passage pour sa bonne humeur lors de la récente réunion autour d'une Formule 3.



LE QUADRUPLEUR STREET RACER



Comment faire pour jouer à quatre simultanément au hit "Street Racer" sur Super Nintendo (et prochainement sur Megadrive) signé Ludi Games, si l'on ne possède pas de quadrupleur ? Pour satisfaire les inconditionnels de ce fabuleux jeu de course de voitures délirantes, Ludi Games, encore et toujours, vient de sortir un accessoire permettant de participer à trois ou quatre en même temps à la compétition. Alors, si vous voulez partir à la conquête du bitume en mode "7", au volant d'un bolide qu'on croirait sorti du dessin animé "Les Fous du Volant", en compagnie d'illustres amis, n'hésitez plus !

WARIO BLAST

Quand Wario et Bomber Man se rencontrent, cela donne un jeu qui ressemble à Bomber Man mais pas à Warioland, c'est comme ça ! Pour utiliser à nouveau son nouveau personnage fétiche, disons l'anti-héros number one, la firme nippone a décidé de prendre le nouveau Bomber Man qui sort sur Game Boy et de remplacer le sprite bien connu par celui de Wario le vilain pas beau ! Une remarque : on peut quand même choisir de jouer avec Bomber Man le vrai ! Le jeu scrolle sur plusieurs écrans et reprend bien évidemment le principe connu de tous. Tous à vos bombes, et éclatez-vous !



LE SUPERGAMES EN DÉLIRE !

Vous n'êtes pas sans savoir que le 4ème Supergames (pour les incultes et les touristes, je rappelle que c'est le Salon International de la High-Tech de Loisirs) s'est tenu du 30 novembre au 4 décembre dernier à la Porte de Versailles. Super, l'info ! Ceux qui le savaient s'en contrefichent puisqu'ils y étaient certainement, et ceux qui ne savaient pas, eh bien ils s'en contrefichent aussi puisque soit ça ne les intéresse pas (ça peut arriver), soit ils ne pouvaient pas venir. Bref, tout ça pour dire que nous nous sommes éclatés comme des fous et qu'il ne fallait pas rater ce rendez-vous. Tous les membres de la rédaction se sont succédé à un rythme effréné (parfois en courant d'air !) au stand commun "Joystick/Joypad". Les concours coulaient à flots, et le bateau/stand Joypad a bien failli chavirer à plusieurs reprises sous les coups de boutoir de la foule en délire ! Greg, en bon capitaine, ne quitta le navire qu'au tout dernier instant, c'est-à-dire au moment où il fallait tout ranger ! Sacré Greg ! Non, en fait je plaisante à mort. Quoique... De toute façon, voici en quelques clichés ce que nous avons rapporté de ce salon qui, même s'il ne fut pas fertile en événements majeurs, restera un excellent souvenir ! À l'année prochaine...

P.S. : On remercie chaleureusement toutes les personnes venues nous rendre visite, ainsi que Guillaume Stanzik (animateur de Méga 6) qui s'est volontiers prêté à plusieurs séances de dédicaces.



Voici donc le stand Joypad vu de l'intérieur de ses "frontières". Avec Kendy, notre illustrateur, en pleine action de dédicaces de dessins très... "hot", et Tonton Stéphane (sur la droite) en conversation très... "hot" également !



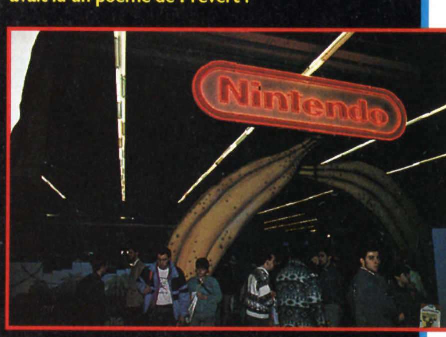


Eh oui, prenez-en de la graine, les amis : il n'y a pas que les jeunes qui aiment Joypad ! Cette dame semble littéralement subjuguée par le cahier "Import" du magazine.



Ce soir, Greg vous met le feu !
Au Supergames, il a suffi que Greg monte sur un piédestal de nain pour que la foule bigarrée se jette à corps perdu à ses pieds ! Alors qu'un simple mot de sa part : "Vous m'aimez ?" fut jeté en pâture à ses fans. Que se serait-il passé s'il avait lu un poème de Prévert ?





Et les bêbêtes, elles étaient où les bêbêtes, hein ? Eh ben, elles étaient au salon, les jolies bêbêtes ! Chez Nintendo, on avait carrément reproduit la forêt vierge sur 600m2 de terre véritable, avec un Donkey de 20 mètres de haut. Impressionnant !! Chez Microsoft, on ne trouvait que quelques dinosaures...

UNE RADIO QUI "CARTOONE"

Enfin une radio qui parle des jeux vidéo ! Entre M 40 et Radio Féminin Pluriel, tendez-donc l'oreille sur "Fréquence Cartoon", une émission de Fréquence Paris Plurielle (106,3 FM), qui se propose, tous les mercredis après-midi de 16 h à 17 h, de vous informer sur le joyeux petit monde du jeu vidéo. Rassurez-vous, les mangas, l'animation, les musiques de génériques de dessins animés (Jap et autres), bref, tout ce que les fans de la génération "consoles" raffolent par dessus tout, sont aussi des thèmes traités avec autant de passion. L'équipe se compose de trois filles et de trois garçons : Amandine (spécialiste des jeux vidéo). "Non, Greg, je ne te donnerai pas son numéro de téléphone !", Amélie et Nathalie (la B.D. n'a pas de secret pour elles !). "Greg, casse-toi !" Vincent, l'amateur éclairé de l'Animation avec un grand "A", et enfin Ignacio et William qui s'occupent de la partie technique de l'émission. Pour vos interventions en direct à l'antenne, pas de problème, il suffit de composer le : 48.13.00.99. Si vous préférez écrire et envoyer des lettres de remerciements, d'amour ou d'insultes, c'est tout aussi facile : Fréquence Paris Plurielle, "Fréquence Cartoon", 129, avenue du Président Wilson, 93210 La Plaine Saint-Denis. Ouais, mec, ça cartooooooooooone !!

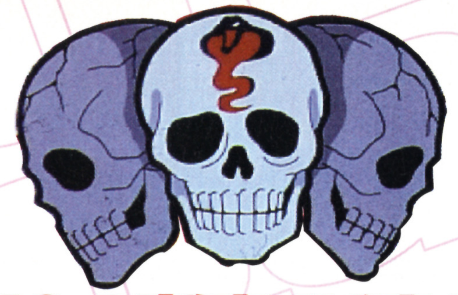
UNE 3DO EN OR!

Même si nous ne faisons pas de test 3DO dans Joypad (c'est un système un peu bâtard pour nous autres consoleux purs et durs !) nous n'oublions toutefois pas de vous informer du devenir de ce standard, soit dans les télex, ou bien encore – comme présentement – dans les "News" européennes. Eh oui, la belle machine que vous voyez en photo est bel et bien la 3DO Goldstar (vous savez, le constructeur sud-coréen créé en 1958, leader de l'électronique dans le monde et qui emploie en plus de ça près de 35 000 personnes !). Plus petite que la Panasonic, elle n'apporte absolument rien de nouveau techniquement parlant. Mis à part le logo de présentation ! Pour ceux que ça intéresse...



...TELEX ...TELEX...

La suite du Lawnmower Man ("Le Cobaye"), c'est sur PS-X. Intitulé Cyberware, ce produit est d'ores et déjà disponible pour PC CD-Rom. Cette fois encore, vous incarnerez le Dr Angelo, projeté dans l'univers de Jobe, devenu dieu cybernétique psychopathe (rien que ça !). Un jeu spectaculaire un peu dans l'esprit d'un Dragon's Lair.



RING DESTRUCTION SLAM MASTER II

ARCADE. EDITEUR: CAPCOM

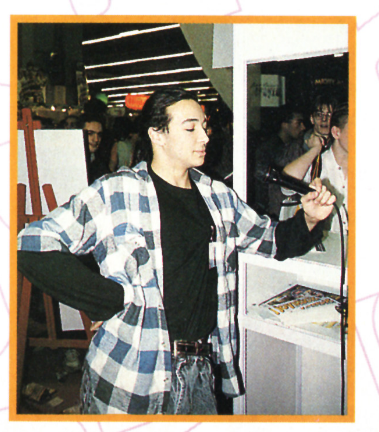


Capcom n'en finit plus avec les jeux de baston ou de catch. Ring of Destruction, le titre veut tout dire. On ne rigole plus. Pour preuve, l'histoire de ce jeu d'arcade musclé comme un catcheur scandinave. Un beau jour, à la veille du championnat de combat, le Scorpion, commandant en chef de la BWA, annonce que les règles ont changé. Surprise ! C'est alors qu'Ortega, un maître de catch qui avait mystérieusement disparu, réapparaît et annonce que la victoire sera sienne dans cette nouvelle formule de catch. Parmi les combattants, Slamkovich de Kiev (Russie), Gunloc de Slam Town (États-Unis), Oni - soit qui mal y pense - d'Osaka (Japon), Tim le londonien (Angleterre), Black. W d'Hanovre (Allemagne), Wraith de New Delhi (Inde), Rasta de Venice Beach en Californie, Saber de Sydney en Australie et encore quelques autres que je vous laisse découvrir seul en arcade. Bref, si la baston et le catch sont deux de vos activités favorites avec le scrabble et les échecs, il y a de fortes chances pour que Ring of Destruction vous séduise. Qui eut dit que le catch pouvait jouer les charmeurs ?

VOUS AUSSI DEVENEZ UN... GREG

Greg et les porcs volants !

Si vous l'aviez vu au salon (le Supergames) notre Gregounet national, aïe aïe aïe ! C'était de la folie furieuse ! Il faut dire qu'armé d'un micro à la manière d'un Philippe Risoli des bas-fonds, il est in-te-nable ! Donnant de la voix tel un ténor turc, il a enchanté les milliers de personnes venus pour le voir lui, l'"idole des jeunes". Non seulement il a animé les concours avec la fougue d'un jeune premier, mais il a été jusqu'à pousser la chansonnette, le fou ! Le nombre de filles qui se pâmaient alors devant lui est par conséquent incalculable ! Quand on sait l'organe qu'il a, cela n'a rien d'étonnant. Ceux qui étaient présents s'en souviendront toute leur vie !

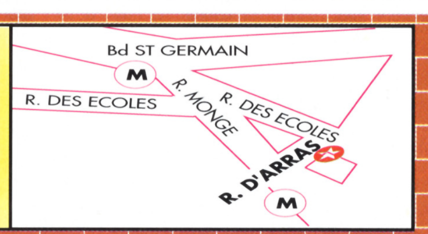


A L'OCCASION DE SES 2 ANS STOCK GAMES FETE SON ANNIVERSAIRE
PENDANT TOUS LE MOIS DE DECEMBRE
T-SHIRT CASQUETTE ETC... SERONT OFFERT !!!
STOCK GAMES VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL ET UNE BONNE ANNEE 1995

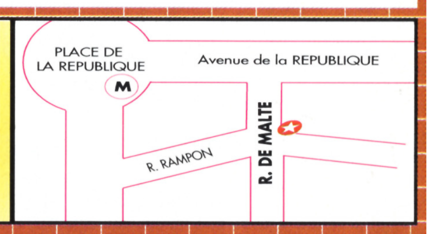
STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine



STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499 F
STREET FIGHTER 2	39 F
WWF WRESTLEMANIA	99 F
PILOTWINGS	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F
BART' S NIGHTMARE	99 F
STAR WARS	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
E.D.F	129 F
CASTLEVANIA IV	149 F
ROAD RUNNERS	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
F ZERO	149 F
GHOULS AND GHOSTS	149 F
SPIDERMAN	149 F
STAR WING	149 F
DRAGON' S LAIR	149 F
KICK OFF	149 F
KING ARTHUR	149 F
WORLD CLASS BASKET	149 F
SUPER ALESTE	149 F
BEST OF THE BEST	149 F
JURASSIC PARK	149 F
DRAGON BALL Z JAP	149 F
OUT OF LUNCH	149 F
PIERRE LE CHEF	149 F
ALFRED CHICKEN	149 F
BATTLE SHIP	149 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
TOP GEAR	149 F
ALADDIN	149 F
TORTUES NINJA	199 F
JIMMY CONNORS	199 F
PLAYER MANAGER	199 F
PSG	199 F
ALIEN 3	199 F
SUPER PROBOTECTOR	199 F
FIGHTING SPIRIT	199 F
ZELDA US	199 F
MARIO ALL STARS	199 F
BOB	199 F
MR NUTZ	199 F
COOL SPOT	199 F
MAGICAL QUEST	199 F
MARIO KART	249 F
NHLPA HOCKEY 93	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
DRAGON BALL Z N°3 JAP	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
MECHWARRIORS	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
SIM CITY	249 F
WORLD HEROES	249 F
YOUNG MERLIN	299 F
EQUINOX	299 F
WOLFENSTEIN 3D	299 F
WORLD CUP USA	299 F
BOMBERMAN 93	299 F
RANMA 1/2 2	299 F
NBA JAM	349 F

NEO GEO OCCASIONS

NEO GEO SEULE	890 F
NEO GEO + 1 JEU A 249F	1090 F
NAM 1975	249 F
CYBER LIP	249 F
KING OF THE MONSTER	249 F
MAGICIAN LORD	249 F
SUPER SPY	249 F
RIDING HERO	249 F
BLUE'S JOURNEY	249 F
BASEBALL 2020	249 F
NINJA COMBAT	249 F
BURNING FIGHT	249 F
JOY JOY KID	249 F
ALPHA MISSION 2	249 F
SENGOKU	249 F
BASE BALL STAR	249 F
GHOST PILOTS	249 F
FATAL FURY	249 F
CROSSED SWORD	249 F
EIGHT MAN	299 F
TRASH RALLY	299 F
WORLD HEROES	299 F
ART OF FIGHTING	349 F
FOOTBALL FRENZY	349 F
FATAL FURY 2	399 F
SENGOKU 2	399 F
ROBO ARMY	399 F
WORLD HEROES 2	399 F
MUTATION NATION	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
SUPER SIDEKICKS	399 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F
BASEBALL STAR 2	599 F
LAST RESORT	599 F
SPINMASTER	599 F
VIEW POINT	699 F
SAMOURAI SHODOWN	899 F
ART OF FIGHTING 2	699 F
SUPER SIDES KICK 2	699 F

NOUVEAU !!!

VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS*,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Tous les jeux sont testés et garantis

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399 F
SONIC	39 F
ALTERED BEAST	49 F
ARRON FLASH	79 F
QUACKSHOT	79 F
BATMAN	99 F
FANTASIA	99 F
STRIDER	99 F
SONIC 2	99 F
MERCS	99 F
MICKEY AND DONALD	99 F
TERMINATOR	99 F
SPLATTER HOUSE 2	99 F
CASTLE OF ILUSSION	129 F
CHUCK ROCK	129 F
FATAL REWIND	129 F
JURASSIC PARK	129 F
SHINOBI	129 F
STREET OF RAGE	129 F
STREET OF RAGE 2	129 F
XMEN	129 F
ASTERIX	149 F
HAUTING	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
F22 INTERCEPTOR	149 F
TERMINATOR 2	149 F
FATAL FURY	149 F
COOL SPOT	149 F
ALADDIN	149 F
ROLLING THUNDER 2	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
ECCO THE DOLPHIN	199 F
FLASH BACK	199 F
SUNSET RIDERS	199 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	199 F
TINY TOONS	199 F
FIFA SOCCER	199 F
THUNDER FORCE 4	249 F
ETERNAL CHAMPION	249 F
NBA JAM	299 F
LAND STALKER	299 F

NEC OCCASIONS

CORE GRAFX SEULE	399 F
CYBER CORE	69 F
TOY SHOP BOYS	69 F
VIGILANTE	69 F
RABIO LEPUS SPECIAL	69 F
1943	69 F
CYBER COMBAT POLICE	69 F
POWER ELEVEN	69 F
PC KID 2	149 F
LEGEND OF HERO TONMA	149 F

PLUS DE 200 JEUX NEC ET CD

3DO OCCASIONS

JOHN MADDEN FOOTBALL	149 F
WING COMMANDER	199 F
THE HORDE	199 F
SEWER SHARK	199 F
JURASSIC PARK	199 F
NIGHT TRAP	199 F
WAY OF THE WARRIORS	249 F

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

GAME BOY OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

GAME GEAR OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE

RC PARIS B 938388268

A RENVOYER À : STOCK GAMES
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44 07 04 61

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : .... TEL : ....

REGLEMENT
- CARTE BLEUE ❑
- N° CARTE BLEUE I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I
- DATE D'EXPIRATION I_I_I I_I_I
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)

JOYPAD 12/94

RAYM
to the Electoo















DES TOONS AU PAYS DES ÉLECTRONS !

Si vous suivez régulièrement Joypad, vous n'êtes pas sans savoir que Rayman est en préparation sur Jaguar depuis maintenant belle lurette. L'équipe tout entière de Ubi Soft s'y est consacrée corps et âme pour nous pondre cette véritable petite merveille. Car, il faut bien dire ce qui est : Rayman est une bombe ! Lisez plutôt : 16 millions de couleurs, 6 mondes énormes plus certains autres cachés, 25 musiques démentes (jazzy, reggae, œuvres symphoniques, etc.), des animations époustouflantes pour les multiples personnages du jeu (30 images/seconde) ainsi que pour les scrollings (60 images/seconde) et puis tout le reste qui demeure absolument incroyable tant au niveau de la beauté que de l'intérêt.

N.B. : Rayman sera converti sur 32X, SegaSaturn et PS-X !

LE SCENARIO : L'équilibre du pays des Electoons régi par le Grand Protoon, est brusquement mis à mal par le démoniaque Mister Black, qui n'en finit pas d'enlever tous les êtres peuplant cette contrée jadis paisible. Pour rétablir le bonheur d'antan, Rayman (la nouvelle mascotte Jaguar) doit délivrer tous les Electoons et affronter en un combat terrible le terrifiant Mister Black !

LES NIVEAUX : Ils sont au nombre de 6 (sans compter les "cachés") et se composent comme suit :

1/ La forêt des rêves : la Jungle et sa riche végétation !



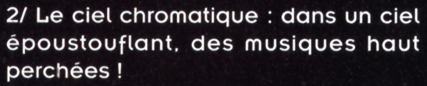
MAN

ons Rescue

EDITEUR : UBI SOFT • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 95







2/ Le ciel chromatique : dans un ciel époustouflant, des musiques haut perchées !
3/ Les montagnes bleues : un paysage de lune où vous irez par monts et par vaux.
4/ La ville des images : de la peinture, des décors de cinéma, bref, le grand jeu !
5/ L'antre de Skops : monstrueux ! Un scorpion géant à affronter...
6/ Le château des délices : chocolats, crèmes glacées, gâteaux : régalez-vous en beauté !

TRAZOM

EDITEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE :
FÉVRIER 95















IEWS



STAR



MEGADRIVE


MEGADRIVE


MEGADRIVE









Crédit de toutes les photos : BENJI STUDIO CANAL +

Pour ceux qui auraient raté le coche, en s'abstenant de parcourir l'article paru dans le numéro du mois dernier consacré au film "Stargate", ainsi qu'à son adaptation sur cartouche, un petit récapitulatif s'impose. Le scénario de "Stargate" s'inspire d'une hypothèse émise dans le courant des années 80 par des scientifiques imaginatifs et surtout très rêveurs, au sujet de l'origine des pyramides égyptiennes, petites et grandes. Ne pouvant donner une explication rationnelle quant à leur existence sur le sol terrestre, ils se sont dit que peut-être un jour, il y a fort longtemps, une civilisation "from outer space" serait venue rendre visite aux pharaons pour leur communiquer un peu de leur savoir. Roland Emmerich ("Moon 44" et "Universal Soldiers"), étudiant à l'époque, pensa : "C'est loin d'être c... comme idée !!!" Ce n'est qu'une dizaine d'années plus tard, qu'il se lança dans cette super production nommée "Stargate" (littéralement "Porte vers les étoiles"), appuyé, pour le financement, par le Studio Canal+.

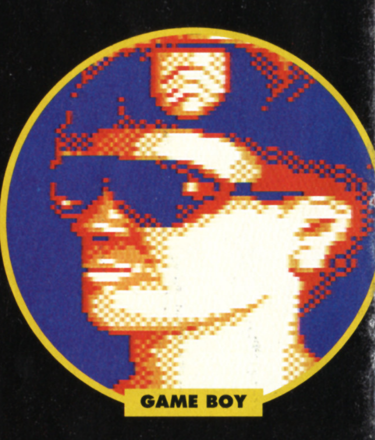
DIEUX ANTIQUES SUR CONSOLE

L'histoire met en scène un égyptologue, Daniel Jackson (James Spader), et un colonel de l'armée US, le colonel Jack O'Neil (Kurt Russell), accompagné de son équipe de marines. Le premier obéit aux ordres du second en déchiffrant les étranges hiéroglyphes gravés sur un gigantesque anneau découvert près du Caire en 1928. Il découvre alors les étranges caractéristiques de ce monument récupéré par l'armée américaine, et qui est, en fait, une porte sur un autre monde. En passant à travers l'anneau, l'un et l'autre se retrouvent sur la planète Abydos dont le souverain n'est autre que le dieu Râ lui-même interprété par Jaye Davidson (le travesti de "The Crying Game"). Le film se poursuit alors à


GAME BOY



GAME BOY


GAME BOY



GATE





grands renforts d'effets spéciaux et de figurants - plus de 1 500 au finish - dans des décors grandioses. Le résultat donne un long métrage de près de deux heures, que l'amateur de salles obscures découvrira dans le courant du mois de février. Tout comme le possesseur de Megadrive, Super Nintendo et/ou Game Boy, qui pourra s'exercer sur les jeux dans le même temps, puisque la sortie des adaptations sur consoles devrait concorder avec celle du film. Celles-ci permettront au joueur d'incarner le colonel Jack O'Neil parti en mission dans le désert et au sein des palais de la planète alien Abydos. À première vue, l'animation est très réussie ét le jeu bénéficie d'une bande-son incroyable. Dans la forme, cela reste proche d'"Alien 3" du même éditeur – Acclaim, pour ceux qui n'auraient pas lu –. Et pour cause, puisque l'équipe de programmation est la même !



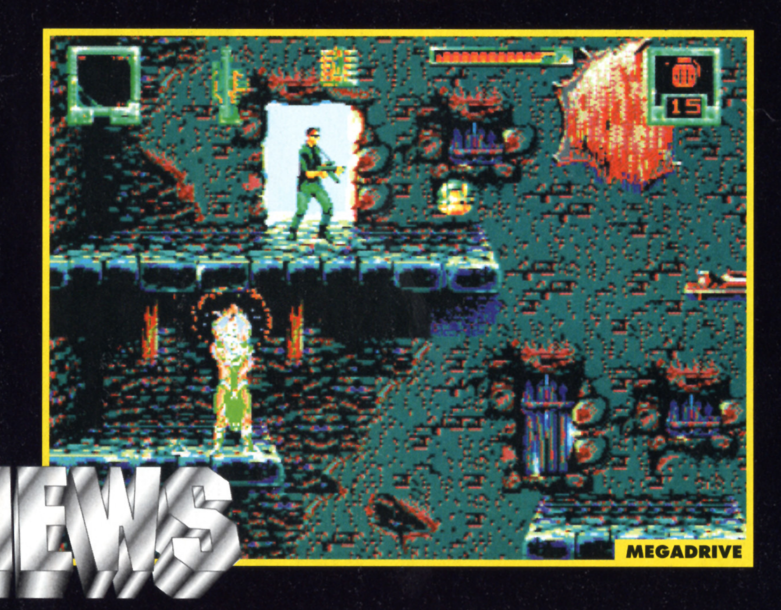
TÉTRIS ÉGYPTIEN

La version pour la portable de Nintendo est très surprenante et n'a rien à voir avec ses "grandes sœurs" sur MD et Snin. Il s'agit en fait d'une sorte de Tétris en 3D pour un ou deux joueurs simultanément. Le but est de défaire les plans de Râ en empilant des blocs pourvus de hiéroglyphes le plus rapidement possible. Étonnant et plutôt amusant ! Nous ne pouvons pas en dévoiler davantage pour le moment, mais soyez assurés que dès le mois prochain, quelques pages seront consacrées au test des jeux qui promettent de tenir en haleine les fans d'histoires rocambolesques superbement mises en image, sur écrans de cinéma comme sur consoles !

BENJI DIT "JUDGE DREDD"

EDITEUR : ACCLAIM CONSOLES : MEGADRIVE & GAME BOY.
DISPONIBILITÉ FÉVRIER 1995 .





EWS





MEGA SWIV

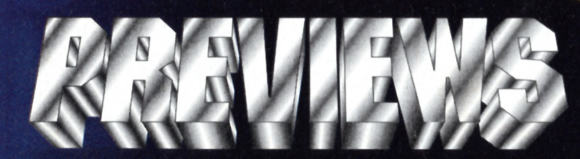
TUONS LES TOUS!



Alors voyons voir... un shoot'em up sur Megadrive, ça va bien faire au moins un an ou deux que cela n'était pas arrivé. Les shoot'em up, vous savez, ces petits jeux où vous dirigez un vaisseau SEUL, contre PLEIN d'ennemis, qui tirent à la cadence de trois projectiles/heure, alors que vous, qui possédez un vaisseau de taille plus réduite, pouvez tirer environ 523 690 fois plus de projectiles qu'eux. Vous savez aussi, ces jeux où, à la fin de chaque niveau, vous avez un ennemi cinquante fois plus gros que vous et assez bête pour avoir un point faible (alors que si les ennemis étaient assez intelligents, ils fabriqueraient tout le boss en "indestructible"). Ben, ce genre de jeu avait presque disparu de nos consoles, jusqu'à ce que Mega Swiv se radine sur Megadrive. Y a pas à dire, ça manquait légèrement ces jeux-là où seul le réflexe pur permet de survivre. Mega Swiv donc, c'est la version Megadrive de Super Swiv, et les différences sont en fait assez minimes : un niveau de plus et une difficulté plus élevée. Sans cela, c'est toujours pour deux joueurs, un avec l'hélico et l'autre avec la Jeep, on a toujours les trois armes différentes sélectionnables à tout moment du jeu (missiles, laser et lance-flammes). Sans cela, vous aurez le droit à quelques "extras" comme des missiles à tête chercheuse sur tous vos ennemis. Voici en fait de quoi réjouir les foules aux instincts bassement bestiaux, fans de ce genre de jeu qui disparaît hélas de plus en plus de notre paysage... Mon Dieu, mais où est la Nec ?

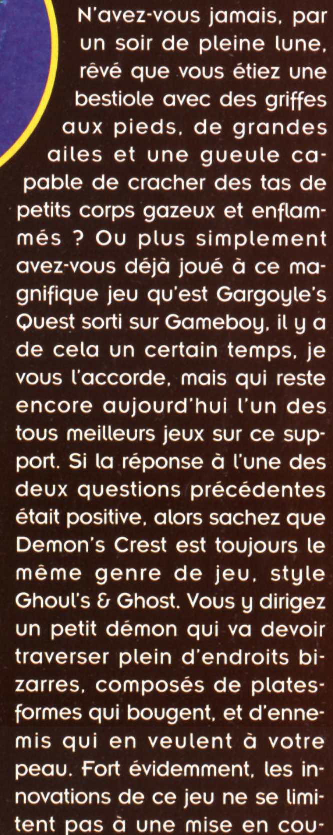
GREG

EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ: FEVRIER95



Démon's Crest

DÉMONS ET MERVEILLES



N'avez-vous jamais, par un soir de pleine lune, rêvé que vous étiez une bestiole avec des griffes aux pieds, de grandes ailes et une gueule capable de cracher des tas de petits corps gazeux et enflammés ? Ou plus simplement avez-vous déjà joué à ce magnifique jeu qu'est Gargoyle's Quest sorti sur Gameboy, il y a de cela un certain temps, je vous l'accorde, mais qui reste encore aujourd'hui l'un des tous meilleurs jeux sur ce support. Si la réponse à l'une des deux questions précédentes était positive, alors sachez que Demon's Crest est toujours le même genre de jeu, style Ghoul's & Ghost. Vous y dirigez un petit démon qui va devoir traverser plein d'endroits bizarres, composés de plates-formes qui bougent, et d'ennemis qui en veulent à votre peau. Fort évidemment, les innovations de ce jeu ne se limitent pas à une mise en couleur, mais aussi à la possibilité qu'aura votre petit personnage de se transformer, et à la jolie carte en mode 7 qui vous permettra de vous déplacer où vous voudrez. Sachez une chose, c'est que les transformations que subira votre personnage ne seront pas de simples gadgets, puisqu'ils lui permettront de passer des endroits bien spécifiques. Ainsi, sa forme Tidal Arima lui donnera-t-elle la possibilité de respirer sous l'eau et de nager dans les passages les plus étroits. D'autres formes lui permettront de voler, de creuser des passages, de défoncer des éléments du décor. Bref, de quoi permettre à ce démon de progresser dans ce monde finalement bien dur pour sa petite personne, que vous pourrez incarner dès le mois de février prochain.

GREG

EDITEUR : CAPCOM
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 94





RISTAR







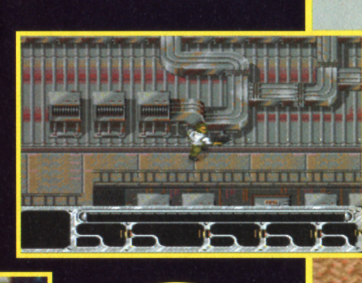

LA PISTE A L'ETOILE

Les jeux de plates-formes made in Sega ne sont pas morts ! Ristar vous invite à guider une petite étoile (filante lorsque l'occasion se présente), à travers un ensemble de planètes mal famées. La petite étoile possède de grands bras qui lui permettent d'attraper ses adversaires et de leur donner un giga coup de boule qui les propulse au fin fond de la galaxie voisine. Dans l'esprit d'un bon Sonic, Ristar est un jeu de plates-formes qui s'adresse en priorité aux jeunes joueurs. Avec des graphismes hauts en couleur, un niveau de difficulté assez bas et un système de jeu plutôt simple, Ristar fait partie de ces jeux destinés à l'initiation. Si votre petit frère ou votre petite sœur n'ont toujours pas compris le pourquoi du comment de votre Megadrive, plus qu'un jeu, Ristar sera peut-être alors une révélation.
T.S.R.

EDITEUR : SEGA



TRUE LIES








T'AS LA TROUILLE, LA?

Le film à grand spectacle de James Cameron, qui, chose incroyable, porte le même nom, à savoir "True Lies", eh bien Acclaim en a fait un jeu !! Si, si, véridique ! Sur Megadrive (il est aussi prévu sur SN), car c'est de cette machine que proviennent les photos. Vous allez incarner le beau et musclé Schwarzie himself. Avec une vue en fausse 3D, le mot d'ordre est, ma foi, fort clair et fort limpide pour qui y met de la bonne volonté : massacrer tout ce qui se trouve à l'écran !! Pour cela, différentes armes sont à votre disposition ou bien à récupérer lors du périlleux trajet. À ce propos, les niveaux semblent très longs et surtout très variés pour un jeu de ce type. Je crois qu'il va y avoir de la casse très bientôt !
TRAZOM

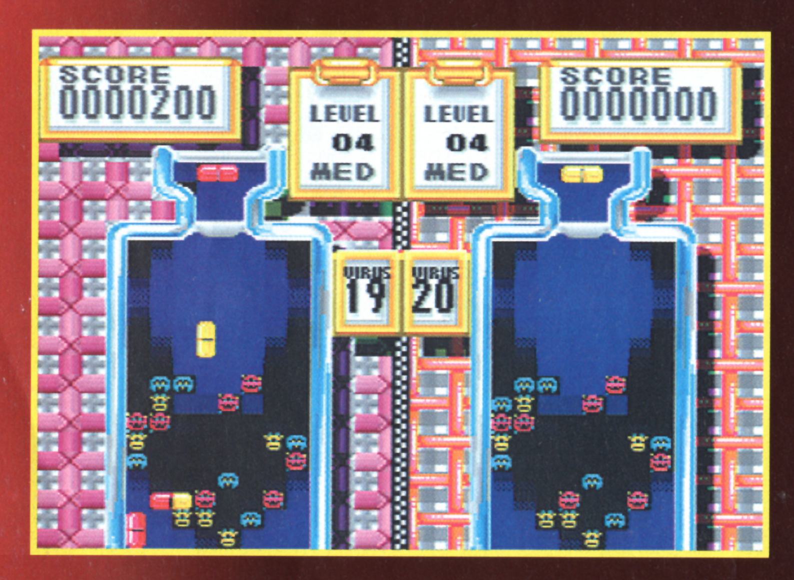
EDITEUR : ACCLAIM
SORTIE PRÉVUE : FEVRIER 95



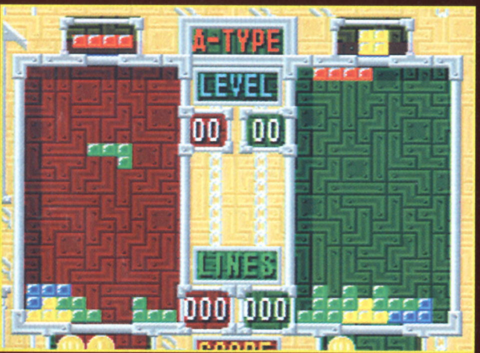




TETRIS & DR MARIO







T'ES TRISTE OU TU DR MARIO

Non, non, il ne s'agit pas de la compil. des trois premiers Zelda sur Super Nintendo ! Il s'agit seulement d'une compilation regroupant Tetris et Dr Mario. Mais attention, l'événement est quand même de taille sur notre beau territoire, car j'ai eu beau chercher dans ma collection de jeux Super Nintendo, impossible de trouver une version de Tetris. Au Japon, Bullet Proof Software a déjà sorti quatre jeux basés sur Tetris, mais aucun n'est arrivé chez nous. Le mois prochain, vous serez donc heureux de pouvoir jouer à ce grand jeu dans sa version originale (celle que connaissent les possesseurs de NES et de Game Boy). Ayant passé pas mal d'heures sur Game Boy, je peux vous assurer que l'on retrouve exactement le même jeu. La musique russe est un petit régal. Je ne commente pas la maniabilité qui ne m'a pas vraiment fait hurler de plaisir, car il s'agit d'une preview. Attendons le vrai test ! Quoi qu'il arrive, jouer enfin à Tetris sur Super Nintendo est un réel plaisir, surtout à deux. En parlant de jeu à deux, il est possible de se lancer des défis qui commencent avec Tetris, pour se poursuivre enfin avec Dr Mario dans sa version NES. Eh oui, il y a un autre jeu dans la boî-boîte ! Cette séquelle de Tetris est en fait une adaptation des versions NES et Game Boy (coucou TSR !) qui ont bien marché à l'époque de leur sortie. Dans Dr Mario, il s'agit de réceptionner des petites pilules qui arrivent par le haut, dans la grande tradition Tetris. Chaque pilule est divisée en deux demi-pilules de couleurs différentes. Lorsque quatre demi-pilules de même couleur se touchent, elles disparaissent. Je pense que vous avez compris qu'il ne faut jamais atteindre le haut de l'écran comme dans Tetris, quoi ! L'idée de sortir deux jeux aussi sympa et mythiques dans une même cartouche ne peut être que salutaire par les temps qui courent. Je ne vois personne, en effet, qui aurait acheté et Dr Mario et Tetris sur 16 bits, alors les deux, on peut espérer.

Olivier





EDITEUR : NINTEN DIPONIBILITÉ : FÉVRIER 95

CARRIER ACES



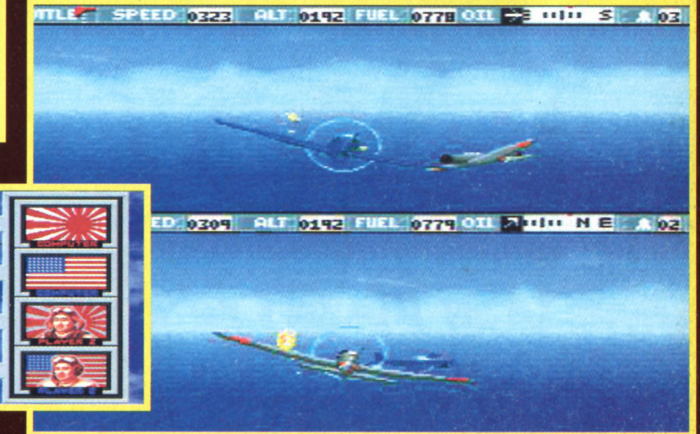


L'ACE DES ACES

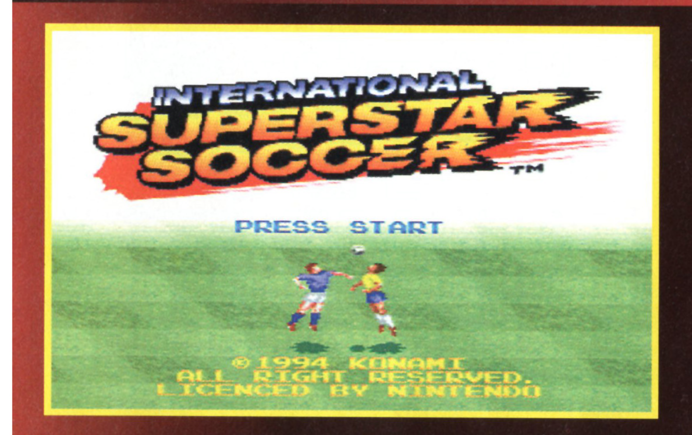
Vous connaissez "Top Gun", célèbre film de Tony Scott pour homosexuels refoulés (dixit Quantin Tarantino) ? Imaginez un peu que ce réalisateur de publicités pour la télévision - à l'origine - ait préféré que l'action se déroule quarante-cinq ans plus tôt, pendant la Deuxième Guerre mondiale. Vous obtenez alors un jeu tout beau, tout en mode 7 intitulé "Carrier Aces". Seul ou à deux l'un contre l'autre, le phonographe à fond dans la carlingue avec un "Take my breath away..." chanté par Maurice Chevalier, les joueurs partent à la conquête du Pacifique. Aux commandes d'avions armés jusqu'aux ailes, ils décollent avec grâce du porte-avions ancré au-dessus de la Fosse des Mariannes pour aller crier "Tora-tora-tora" peu avant de s'écraser sur le pont du navire ennemi. Sept missions différentes (des campagnes, affirme le dossier de presse) attendent les plus courageux qui devront choisir parmi quatre types d'avions pour ensuite les équiper de torpilles et de bombes en tous genres. La plupart des combats commencent au-dessus de l'océan pour se terminer par un anéantissement dans les règles du porte-avions adverse. Bien que le joueur dirige une équipe de plusieurs engins, les joutes se cantonnent à des one-on-one aériens sur un écran splitté horizontalement. Est déclaré vainqueur celui dont le nombre d'équipiers restant est supérieur à zéro. "Top Gun revisted" est un jeu qui combine action de haute voltige et réflexion, lorsqu'il s'agit d'opter pour une tactique d'approche de l'ennemi permettant de l'envoyer visiter l'antre de Méphisto dans les plus brefs délais. Un titre signé Gametek dont nous vous reparlerons prochainement.

BENJI dit JUDGE DREDD

EDITEUR : GAME TEK
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 95



PREVIEWS





INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

CE SOIR ON VOUS MET... LA PATE

Ces derniers temps, Konami, le roi en matière de jeux de plates-formes, nous a gratifiés de produits résolument tournés vers le sport. Souvenez-vous de la joyeuse bande de Tiny Toons (que tout le monde à Joypad vénère par-dessus tout) qui se défoulèrent sur tous les terrains du monde, pour notre plus grande joie. Oui, mais là, c'était pour "de rire" pourrait-on rétorquer. International Superstar Soccer est le premier jeu de sport "sérieux" de la firme nipponne. Vous n'êtes pas sans savoir que la "J.League" (Japanese League), championnat de football japonais, est depuis près de deux années en constante expansion chez nos amis du Soleil Levant. Les Japonais(es) vouent une véritable passion à ce sport qu'ils ne connaissaient pas il y a encore quelques mois ! Dans le même temps, les anciennes gloires des continents européen et sud-américain vont jusqu'à reprendre du service pour quelques millions de dollars de plus ! Parce que l'engouement pour ce sport est bel et bien réel. Dans le jeu de Konami, c'est certes de l'arcade pure que vous allez retrouver, mais saupoudrée d'une bonne poignée de réalisme, puisque les retournés, têtes plongeantes et autres bicyclettes de la mort seront au programme. Le maniement au Joypad est fort simple : un bouton pour les dégagements, un autre pour les tirs au but et un dernier pour les passes. Une fonction "accélération avec la balle" est également insérée, de même que vous pourrez accomplir des actions avec la seule aide du paddle ! Sans toucher au bouton. Sur Super Nintendo, International Superstar Soccer risque de ne pas se retrouver bien loin de Fifa Soccer ! Wait and see...

TRAZOM

EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE : FEVRIER













LES MEGA PLUS

*Pour insérer une publicité a faible coût sur cette page contacter nous - TEL : 43 31 55 79 - FAX : 43 31 56 09

MEGADRIVE S.NINTENDO NEO - GEO 3DO - PC	**EVRY GAMES** Tel 60.77.68.95	OCCASIONS NOUVEAUTES REPRISES ECHANGES

AVANT D'ACHETER DE L'OCCASION, APPELLEZ NOUS !





36.68.28.82

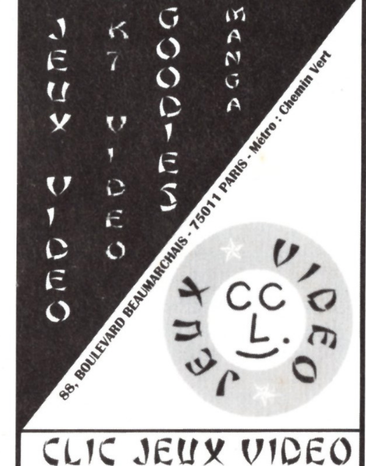
Le numéro le plus MANGA !
Gagne des tonnes de cadeaux MANGA !
Branche toi sur les infos exclusives de SHUSHI MAN !

36.68.28.82

Si tu le cherches...tu le trouves ! Kampaï !

2,19 FF/MN.









T'es dingue de ta console ? Appelle le

36.70.13.31

Tu pourras passer des annonces, écouter celles des autres, acheter, échanger, et vendre des consoles et des jeux !

new tech 8f76 + 2f19/MN



Le zapping des tests

UN HIVER DRAGONBALLZEDEUX...

Notre maître à tous dans le domaine des arts martiaux - j'ai nommé Greg - et son disciple expert en King of Fighters'94, Kendy, ont eu une révélation en ce froid mois de janvier : Dragon Ball Z 3 en version officielle est arrivée. Pour 95, c'est donc Bandai qui commence les festivités. Notez bien, comme nos gourous nous l'ont fait remarquer dans leur infinie sagesse : Atari ne s'en sort pas mal du tout non plus. Ce n'est pas tous les jours que l'on voit un Iron Soldier ou un Val d'Isère. Les vainqueurs de la Bataille d'Envelop-Pad devraient être satisfaits.
Après deux heures de méditation intensive dans la neige, nos gourous spirituels en sont arrivés à la conclusion qu'en ce début d'année, certains éditeurs devaient avoir imité Demolition Man, et s'étaient mis en cryogénisation. Après un Noël surchauffé, il fallait bien se refroidir. Un peu de glace, un bon frigo, et hop ! on ne sort plus rien. Il faut le savoir, nombre d'entre eux réalisent 75 % de leur chiffre d'affaires sur la seule période de novembre/décembre. Après, ils se transforment en marmotte. Ceci dit, si le marché de l'officiel n'apporte pas entière satisfaction, celui de l'import est chargé de nouveautés. Alors, tant que les jeux PS-X sont là, le reste...

La Rédac, cuvée 95







BIKER MICE FROM MARS

SUPER NINTENDO • ÉDITEUR : KONAMI

Un jeu vantant les mérites d'une barre chocolatée, a-t-on jamais vu ça ? Les gourmands amateurs de la barre Snickers y trouveront leur compte, mais les autres ? Ceux qui préfèrent un bon Mars et ça repart ou un Lion à croquer qui fait "roar" ? Ceux-là risquent d'être fortement déçus par cette pâle copie de "Rock'n Roll Racing" adaptée d'un dessin animé passant actuellement sur les écrans de télévision français. Malgré la trentaine de circuits, les six personnages, le système d'option en cours de course et le mode "deux joueurs", le résultat manque de punch. On est bien loin de l'animation et des graphismes soignés d'un "Street Racer" comme d'une bande-son sixties, seventies bourrée de voix digits d'un "Rock'n Roll Racing". Qui plus est, le niveau de difficulté, mal dosé, nuit grandement au plaisir des joueurs, comme le fait de ne pouvoir choisir son circuit qu'en mode "practice". Bizarre, non ? Ce que je retiendrai de ce petit jeu et qui m'a fait beaucoup rire, a trait à l'arme du professeur machiavélique qui transforme ses adversaires en patates sur pattes pendant un court instant.

Benji dit Judge Dredd

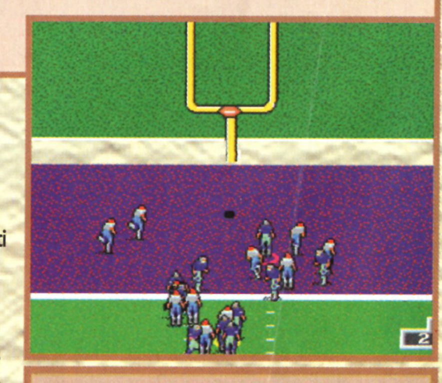
Note : 72 %

UNNECESSARY ROUGHNESS'93

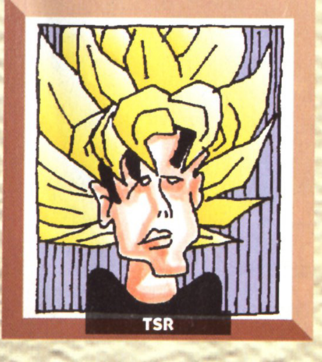
MEGADRIVE • EDITEUR : ACCOLADE

On croyait avoir atteint le summum avec la série des John Madden sur MD... eh bien oui ! Unnecessary roughness'95 ("violence gratuite" en français) n'apporte absolument rien de nouveau, si ce n'est une pitoyable vue en zoom automatique, à la manière de Football Frenzy sur Neo Geo. Le reste est très lent et vraiment peu attractif (même avec tous les vrais noms des joueurs de la Ligue), quand on connaît les rudiments du Foot US. Franchement, c'est décevant...

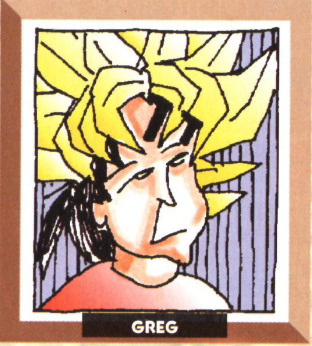
Trazom



NOTE : 50 %



Autant le dire tout de suite, le début de l'année est difficile pour nous autres humbles européens. Y'a des jours où l'on aimerait être au fin fond du Japon à se tartiner les longues files d'attente pour Saturn et PS-X ! Cependant, quelques titres à retenir : Iron Soldier, Soleil et Samurai Shodown 2.



Ce mois-ci, rien que des jeux pourris sur lesquels personne n'a envie de s'amuser. Rien n'a d'importance, et tout est ch... en ce mois de janvier. Ceci dit, j'achèterais bien Samurai Shodown II, Crime Rackers, Götzendiener et Cyber Sled. Ce qui ne fait pas beaucoup de produits 16 bits. La prochaine fois, j'essaie, promis !

FULL THROTTLE RACING

SUPER NINTENDO • EDITEUR : GAMETEK

On peut dire que ce jeu tombe plutôt mal sur Super Nintendo (Street Racer, Stunt Race FX, Fl Pole Position 2 et d'autres qui arrivent). Car même s'il s'agit de motos et de jetski (chose rare sur la machine), et que le fun est davantage mis en avant, ce jeu n'est pas vraiment à la hauteur des productions actuelles. C'est mignon, mais lent et plutôt moyen. Le jeu à deux simultanément est possible, il fallait le dire ! Olivier.

Note : 55 %





KICK OFF 3

MEGADRIVE • EDITEUR : ANCO



Apparemment, ce n'est pas une bonne chose que Dino Dini soit parti de la fameuse équipe de création qui réalisa Kick Off ! Puisque non seulement Kick Off 3 sur MD est banal graphiquement, mais en plus les actions sont véritablement dénuées d'intérêt ludique. Les aficionados risquent de ne pas s'y retrouver. Pour être bref, il est autrement moins intéressant qu'un Dino Dini's Soccer sur la même machine. Les "samples" des voix digitalisées qui représentent les manifestations de la foule sont de surcroît ratés comme jamais ! Un jeu vraiment très moyen. Trazom

NOTE : 72 %

SECOND SAMOURAI

MEGADRIVE • ÉDITEUR : PSYGNOSIS

Psygnosis récidive dans le domaine des adaptations de jeux originaires de l'Amiga. On connaissait les "Shadow of the Beast I & 2" et les "Lemmings", c'est aujourd'hui au tour de "Second Samourai". Ce beat-them-up, dénué d'intérêt, nous rappelle les premiers jeux prévus sur Megadrive avec son animation peu novatrice, ses graphismes trop simplistes et sa bande-son nasillarde. Seul ou à deux, on se lasse très vite, d'autant que les ennemis reviennent continuellement à l'assaut et que certains endroits paraissent inaccessibles à cause de la très mauvaise gestion des sauts. Bref, un soft qui ne mérite pas que l'on s'y attarde trop, au regard de ce qui se fait actuellement sur la Megadrive.

Benji dit Judge Dredd



NOTE : 70 %

POWER RANGERS

MEGADRIVE • EDITEUR : BANPRESTO

Tiré de la série bien connue de ceux qui la regardent (et de ceux qui lisent la bien médiocre B.D. du même nom), Power Rangers est donc, comme sur Super Nintendo, un bien médiocre jeu. Fort heureusement, le principe en est différent, car c'est un jeu de baston bête et méchant à la Street fighter 2 qui nous est présenté ici. Fort malheureusement, c'est bien moins beau et bien moins maniable. De plus, le mode "un joueur" est ennuyeux. Le mode "deux joueurs", quant à lui, est carrément à s'endormir, car les trois-quarts des personnages possèdent les mêmes coups. Voilà, vous savez tout : Power Rangers sur MD est un jeu de combat tout de même bien meilleur que sur Super Nintendo, mais qui ne vaut rien du tout à côté du best des musts dans le genre, sur cette console, j'ai nommé Yuyu Hakusho Makyôtô Issen (dispo en import).

Greg

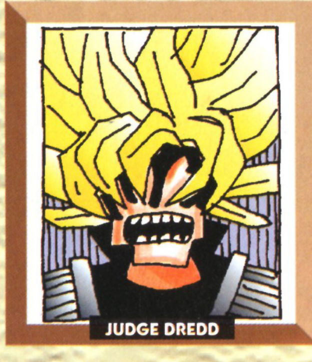


Note : 68 %



STEF

Alors mes tendances de ce mois-ci ??? Eh ben, c'est simple. Trois choses : la première, c'est Samurai Shodown 2 sur Néo géo, qui est assez génial, je dirais même plus. Un vrai régal avec ses nouveaux coups et ses superbes décors ! Virtua Fighter sur Saturn, sympa, mais qui aurait pu être quand même un peu mieux réalisé ; et pour finir, : Ridge Racer sur PS-X qui nous a tous rendus dingue. Allez, d'ailleurs j'y retourne jouer (50 secondes : score à battre !!!!) va va vrrouuuummmm.......



JUDGE DREDD

Année 1995, année des écrans. Ecrans TV tout d'abord, avec l'arrivée (prochaine ?) des nouvelles consoles qu format européen. Ecrans de cinéma enfin, avec la sortie en automne du film qui porte mon nom, "Judge Dredd" de Danny Cannon (26 ans) avec Sly dans le rôle principal. Une petite note d'optimisme dans ce monde de punks.



MYKAÏA

Sérieusement, vous croyez que j'ai eu le temps de jouer aux jeux ? Je vous rappelle que ce mois-ci, c'est la finale. Vous savez bien, la Bataille d'Envelop-Pad. Et vu Iron Soldier, j'aimerais bien remporter une Jaguar. Je vous laisse, je vais apporter mon dessin.







NHL 95

SUPER NINTENDO • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS • GENRE : SIMULATION SPORTIVE

Rien de mieux que ce genre de cartouche pour inaugurer cette nouvelle rubrique. On retrouve en effet une nouvelle mouture de la grande saga NHL, chaque fin d'année. Electronic Arts nous a d'abord énervés, et puis, on a réfléchi et on s'est aperçu que chaque nouvelle version remplace la version précédente dans les bacs des revendeurs, et consiste en fait en une réactualisation, année par année, de la grande simulation de hockey sur glace. L'éditeur en profite parfois pour améliorer les graphismes ou les options, ou encore l'intelligence artificielle du programme. Cette fois, il semblerait qu'aucun de ces trois aspects n'ait été retouché. Par contre, on trouve de nouvelles petites options qui rendent le jeu toujours plus maniable, ainsi que les nouveaux joueurs et toutes les équipes du dernier championnat américain. Pas de quoi nous faire oublier la dernière version, mais de quoi rendre fous de bonheur les amateurs de ce sport qui ne possédaient pas encore un NHL sur Super Nintendo (ou une version très antérieure). Une séquelle fade donc, mais un jeu carrément excellentissime... Olivier

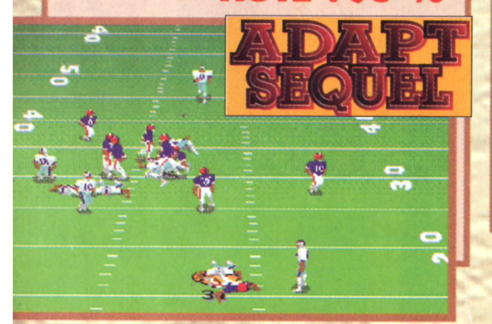
NOTE SEQUEL : 70 %
NOTE : 91 %

MADDEN 95

MEGADRIVE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION DE FOOT US

Le Madden nouveau est arrivé et propose toujours de nouvelles options, (c'est heureux) pour ceux qui possèdent en effet les douze versions précédentes... On découvre ainsi les vrais joueurs et les vrais résultats de la saison 94, avec des petits détails comme la prise en compte des nouvelles règles 94 (2-points conversions), un journal de défense ultra complet écrit par Madden lui-même, la prise en compte des blessures et la possibilité de changer la place des joueurs au sein d'une équipe officielle. EA annonce que la jouabilité a été complètement repensée, ce qui, soit dit en passant, n'est pas une évidence quand on compare avec la version précédente (dans laquelle on pouvait déjà jouer à quatre par exemple). Quoi qu'il en soit, je reste un grand fan de Madden sur Megadrive avec son option magnétoscope, et son réalisme qui n'éclipse en rien le plaisir de jouer à ce sport hyper violent. Olivier

NOTE SEQUEL : 70 %
NOTE : 90 %





NBA JAM

MEGA CD • EDITEUR : ACCLAIM • GENRE : ARCADE

Tout comme pour Mortal Kombat, NBA Jam se voit adapté sur Mega-CD et ce, sans grandes surprises. Ne critiquons pas d'emblée l'éditeur qui nous propose une version sans grands changements. Il faut savoir que la tendance chez Sega est en effet de promouvoir à fond l'ensemble Megadrive-32X-Mega CD et ce, en attendant la sortie dans un an de la Saturn. Les consommateurs vont-ils pour autant se procurer l'adaptateur et continuer ainsi à jouer sur Mega-CD, ça m'étonne mais bon... Voilà pour les causes. Les conséquences dépendent de votre clairvoyance et du fait que vous possédiez ou non une version cartouche. Dans ce dernier cas, laissez tomber cette adaptation, elle n'apporte rien, à part des temps d'attente plus longs que sur cartouche. Les nouveaux sons sont vraiment indignes du support, et ce ne sont pas les deux nouveaux joueurs et demi qui changeront quelque chose. Voilà, c'était bien tenté, mais NBA Jam reste un jeu incroyablement prenant de un à quatre joueurs... Olivier



NOTE D'ADAPTATION : 60 %
NOTE : 90 %

ZOOL 2



MACHINE : JAGUAR • EDITEUR : GREMLIN • GENRE : PLATES-FORMES

Déjà sorti sur Megadrive et Super Nintendo, Zool n'a jamais été ma tasse de thé sur ces deux consoles. Il en est de même sur la Jaguar où ce produit made in Gremlin (créateur de Nigel Mansell entre autres...) est loin d'atteindre des sommets. Non seulement il y a quelques ralentissements, mais en plus techniquement il n'exploite pas du tout les 64 bits de la Jaguar. L'intérêt y est de surcroît vraiment médiocre. Une déception. Trazom

NOTE D'ADAPTATION : 78 %
NOTE : 79 %







HIT PARADE





1 Le Roi Lion

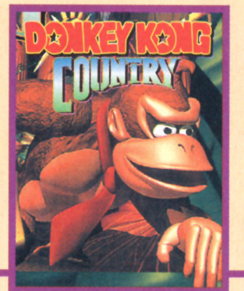
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE • GAME GEAR



2 Donkey Kong Country

SUPER NINTENDO
GAME BOY

Donkey Kong



3 FIFA Inter. Soccer '95

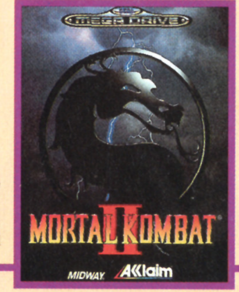
MEGADRIVE
SUPER NINTENDO

FIFA Soccer



4 Mortal Kombat II

SUPER NINTENDO • GAME BOY
MEGADRIVE • GAME GEAR



5 Le Livre de la Jungle

SUPER NINTENDO • GAME BOY
MEGADRIVE



6 Power Rangers

SUPER NINTENDO • GAME BOY



7 Earthworm Jim

SUPER NINTENDO
MEGADRIVE



8 Sonic & Knuckles

MEGADRIVE



9 Les Schtroumpfs

SUPER NINTENDO
GAME BOY • NES



10 Street Racer

SUPER NINTENDO



LE CLASSEMENT DES 10 MEILLEURES VENTES DE JEUX VIDÉO DU MOIS DE DECEMBRE DANS LES MAGASINS TOYS 'R' US.
Retrouvez ce classement tous les mercredis à 16H55 sur SKYROCK

JAGUAR

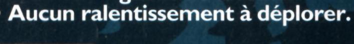
LE PREMIER ROBOT-MIXER INTERGALACTIQUE !

IRON SOLDIER

EDITEUR • ECLIPSE/ATARI
GENRE • SIMULATEUR DE ROBOT
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 16
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES



- De la 3D absolument irréprochable !
- Un intérêt immense.
- De la stratégie à longueur de niveaux.
- Aucun ralentissement à déplorer.





- Pas de jeu à deux. Non, je blague !
- Pas de textures des décors.



GRAPHISMES — 16
La 3D est certes simpliste, mais reconnaissons qu'elle ne souffre d'aucun défaut majeur.



ANIMATION — 17
N'en déplaise à certains, elle est très réaliste pour un robot ! Et il n'y a aucun ralentissement à déplorer. Que demander de plus ?



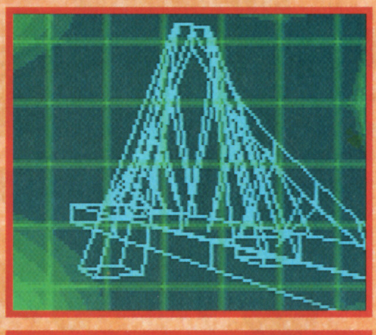
MANIABILITÉ — 18
Diriger un monstre de métal n'est pas facile en soi, mais avec Iron Soldier, ce n'est pas un problème : tout est parfait !

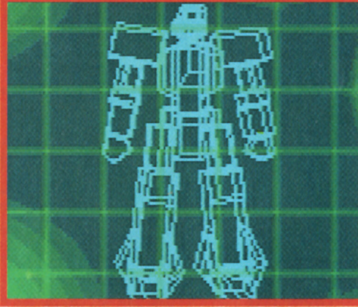


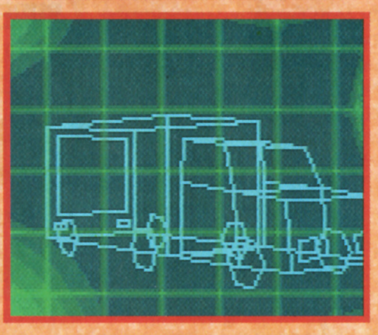
SON/BRUITAGE — 17
Les musiques collent complètement à l'ambiance, même si elles sont discrètes, et les bruitages sont également de bonne facture.



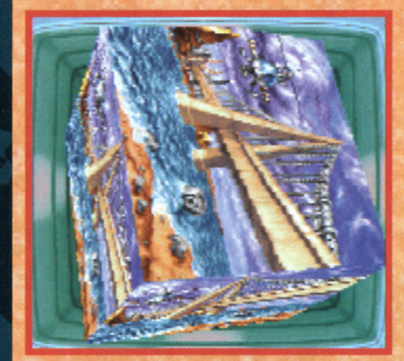
Du fil de fer...







... au mapping !



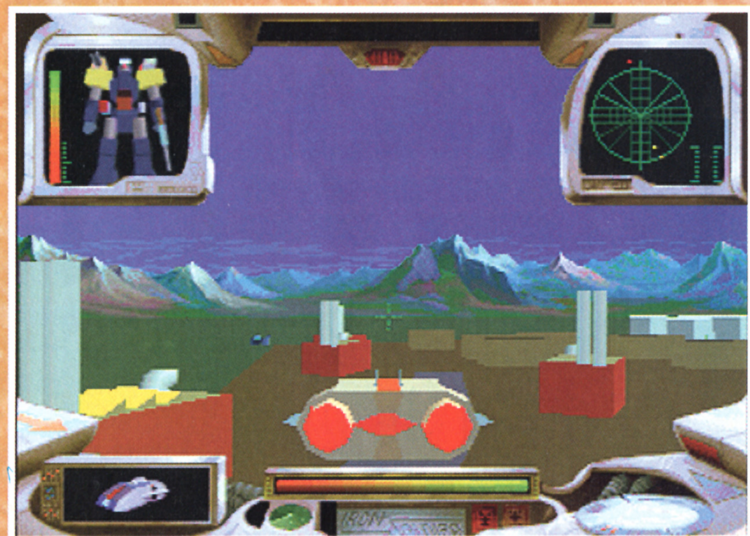


En inclinant la tête vers le haut ou le bas, vous verrez vos pieds ou... les nuages !

Nous sommes en 2048. Comme retour. Comprend qui peut. C'est le chaos total sur notre belle terre pleine de pollutions en tous genres, et seule une organisation de grande envergure peut prétendre dominer le monde. C'est effectivement ce qui arrive avec le dangereux I.F.C. : Iron First Corporation. Cette association pour le moins malhonnête, a créé un robot géant (environ 30 mètres de haut) pour dominer avec plus de facilité encore ce qui reste de la planète bleue. La résistance qui s'est organisée tant bien que mal (la situation est grave, mais pas désespérée !) vient tout juste de récupérer l'un de ces fameux robots. Désormais entre vos mains, l'Iron Soldier (c'est son nom) sera piloté... par vous ! La mission est maintenant claire : récupérer des armes et autres munitions pour mener la résistance à la victoire finale !



Beaucoup d'items sont à récupérer dans le jeu, comme cette "boîte" qui vous permettra de vous régénérer en partie. D'autres sont des munitions, ou des armes pour la résistance...

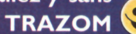


Votre robot pourra porter jusqu'à dix armes sur lui. Celui qui est sur la photo est un missile de croisière que vous dirigerez jusqu'à sa cible finale. Impressionnant !



Voici certainement ce qui constitue sur Jaguar l'un des cinq meilleurs titres de la console en compagnie de Rayman, Doom et Alien vs Predator. Iron Soldier est pour moi un incontournable en ce début d'année. Lorsqu'on l'avait annoncé, je pensais que ce n'était qu'un jeu banal, basé sur de la 3D grossière, et rien de plus. En fait, la réalité est tout autre. Non seulement vous avez seize missions très complètes à remplir – ce qui, en durée de vie, est tout de même sympa – mais en plus, on ne dénote aucun ralentissement dans le jeu. Les divers ennemis tels que hélico, tank et autres avions semblent faits de matière réelle. Leur mouvement est d'une clarté limpide. Vraiment, on s'y croirait. J'ai d'ailleurs un bout de missile coincé dans l'avant-bras... Bref, allez-y sans hésiter, c'est de la bonne, comme on les aime !

TRAZOM



Iron Soldier

QUELQUES ENNEMIS



Le tank.



L'hélicoptère de combat.



L'avion "largueur" de bombes.



Le robot.



Le char géant.



Voici toutes les missions que vous aurez à effectuer dans le jeu. Ça ne m'étonnerait d'ailleurs pas qu'il y en ait une ou deux cachées !



L'un des nombreux bateaux à détruire, dans le jeu. La 3D est certes grossière, mais Dieu, que c'est beau !

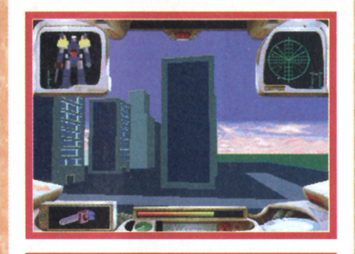


Une explosion en plein vol d'un hélico ennemi, ça en jette ! Il est en effet vraiment impressionnant de le voir tomber en morceaux, comme dans la réalité.



L'une des multiples missions consiste à protéger les convois de chargement d'armes pour la résistance. Si l'un d'entre eux est touché, vous aurez échoué !

IRON SOLDIER





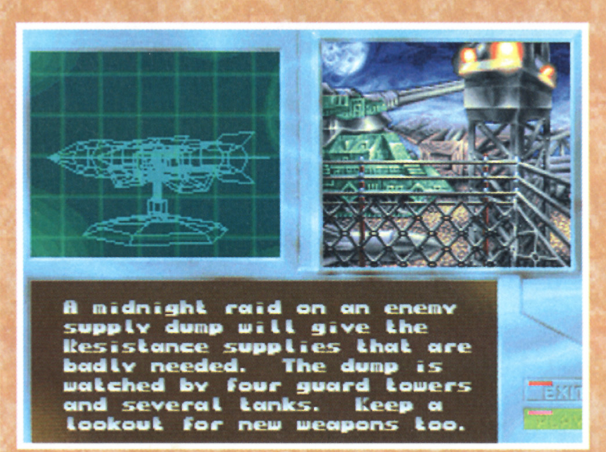












Ici, en plein briefing, vous analysez la mission à accomplir : détruire tous les missiles de la région !



Après Alien vs Predator et Doom, voici le troisième jeu Jaguar valable. Les fans de Mechwarriors et de Battletech seront certainement ravis de voir arriver un jeu plus ou moins consacré à leurs héros favoris. Réalisé entièrement en 3D dite "face pleine", Iron Soldier se distingue des jeux du même genre par ses missions aussi difficiles que passionnantes. On peut rester songeur devant la piètre qualité des graphismes aussi stylisés que peu colorés (NDTRAZ : euh, là tu pousses !), mais l'intérêt est indéniable. Chaque niveau est un challenge d'adresse et de stratégie. Non seulement il faut parvenir à exploiter à fond les capacités du Mech, mais il faut aussi savoir aborder les objectifs avec un sens aigu de la stratégie. Pas question de foncer tête baissée. Ajoutez à cela un niveau de difficulté extrêmement bien dosé, et vous obtiendrez un jeu européen (conçu en Allemagne) qui rivalise avec les meilleures productions mondiales. Bref, il suffit de commencer une partie pour ne plus pouvoir s'arrêter. T.S.R.



Même de nuit, les robots sont de sortie ! Toutes les tourelles que vous verrez debout devront êtes anéanties le plus rapidement possible. C'est un ordre !



Encore un convoi, mais cette fois, il faudra le détruire avant qu'il ne disparaisse aux confins des lignes ennemies. Dans ce cas, la mission aura échoué...



L'armement du robot est certes limité, mais vous en aurez un paquet au bout de quelques missions seulement.



Quand on n'a plus d'arme, il reste la manière bestiale, chaotique et vile : le poing dans la gueule !

Séquence destruction !









Le détail de l'explosion d'un immeuble est assez surprenant dans ce jeu. Comme ce qui vous attend parfois derrière lui. Un hélico, Sammy !

CYPERPUNK POWER !

Combien de fois êtes-vous rentré chez vous, las après une journée de travail harassante, avec des envies de meurtres et les nerfs mis à vif à coups de scapel ? Je sais que dans ces moments-là votre console est d'un grand secours à vos déchaînements passionnés, cependant on éprouve toujours une certaine frustration à ne voir que des jeux où il faut avoir le rôle du gentil. Pour la première fois sur la SN, Syndicate vous permet d'incarner le Syndicat du Crime, à une époque où les corporations sont devenues les maîtresses du monde et s'entredéchirent pour avoir le contrôle total de la planète. Chaque mission vous permet de conquérir un territoire qu'il vous faudra gérer pour en tirer les meilleurs profits, tout en vous assurant la loyauté de ses habitants. Syndicate alternent deux phases : une de réflexion où il vous faudra choisir et préparer chaque mission (en sachant que le degré de difficulté dépend de l'importance de la population, et que des armes précises sont à développer pour en réaliser certaines), et une de pure action où vous pourrez dégommer tout ceux qui vous ennuient. D'ailleurs vous ne trouvez pas que le type en haut de l'écran ressemble étrangement à votre prof de maths ?!



Pour certaines missions, il faudra tuer. Pour d'autres encore, convaincre et persuader. Enfin, il vous faudra parfois récupérer un objet ou en détruire un autre. Autant de missions variées qui font de Syndicate un jeu riche et original.



Petite scène animée après la victoire sur l'adversaire. Vous venez de conquérir un pays de plus, le monde sera bientôt vôtre. Syndicate, un jeu qui ne rend pas du tout mégalo, mais alors pas du tout.

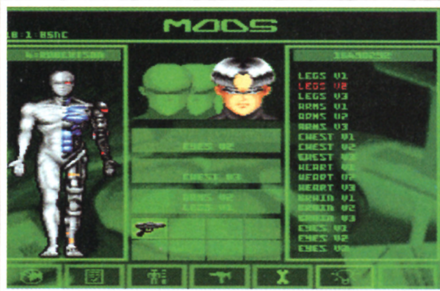
SYNDICATE



Beaucoup de détails ont été retirés par rapport au jeu sur micro, mais globalement le principe reste identique. Les personnages sont un peu grossiers, et les décors assez répétitifs. Cependant, la possibilité de jouer à deux (voire en mode "versus") ajoute à l'intérêt du jeu. La phase de réflexion est sans doute la plus importante : choix et donc ordre dans lequel les missions seront effectuées, briefing préparation de l'équipe et gestion du budget (vente et achat d'armes, recherche, taxes sur les territoires conquis). Mon principal reproche porte sur les nets ralentissements ressentis en présence de nombreux sprites à l'écran. En effet, ils influent sur la maniabilité des agents, déjà assez inégale, particulièrement en voiture où la prise de certains croisements tient plus du coup de chance.
Malgré tout, Syndicate reste très prenant, et puis... c'est toujours agréable de pouvoir enfin donner libre cours à ses pulsions meurtrières sur autre chose que le petit frère ou la petite sœur !

YURIKO

Un coup d'œil sur la carte du monde afin de choisir votre prochaine cible. Les pays à conquérir doivent être limitrophes aux vôtres.



Investissez dans la recherche afin de "booster" et de cybernétiser vos hommes. Une fois cybernétiques, ceux-ci iront plus vite et seront beaucoup plus résistants.

SYNDICATE

EDITEUR • OCEAN
GENRE • RÉFLEXION/AVENTURE
NOMBRE DE MISSIONS • 50
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Des scénarios originaux
- De l'humour
- Des morts partout



- Les graphismes ne sont pas très détaillés
- Trop de lenteur et de ralentissements
- Pourquoi y a pas de sang ?



GRAPHISMES 12
Les tableaux de préparation ne sont pas mauvais, mais les personnages sur l'écran de mission sont proches du ridicule. De plus les décors sont un peu simplistes.

ANIMATION 14
Un peu lente dans l'ensemble, cependant les animations de fin de missions sont assez fluides.

MANIABILITÉ 09
Elle laisse à désirer, car les agents se déplacent lentement, et c'est pire encore pour les gens qu'il vous faudra escorter.

SON/BRUITAGE 16
Les musiques sont idéales par rapport à l'action, mais ne changent pas d'une mission à une autre.



QUAND JÉSUS TAPE, CHUCK CHRIST*

Une course de side-car au temps des Homo-sapiens, cela ne s'était encore jamais vu. Non, non, Spielberg n'est pas dans le coup. Rassurez-vous, vous n'aurez pas forcément droit au happy-end à l'américaine ! C'est de notre ami bedonnant Chuck Rock dont il est question. Accompagné de Junior, son fils (celui qui porte la massue), Chuck débarque, par un beau dimanche ensoleillé, dans la ville la plus proche de sa grotte pour participer à une course de side-car dont le premier prix est une moto flambant neuve. Seize hommes, femmes et bêtes préhistoriques (l'un des heureux conducteurs est un tigre aux dents de sabre et au coup de patte ravageur) s'inscrivent, soit huit équipes au total. Pour remporter la récompense tant convoitée, tous les coups sont permis, y compris celui qui consiste à prendre sa grand-mère par les pieds et à s'en servir comme maillet sur l'adversaire (ça fait partie de mes fantasmes).

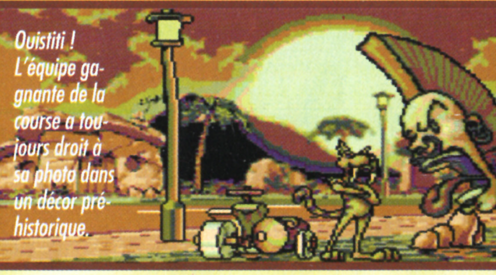
À chaque team son type d'attaque ! Le conducteur et son passager s'en donnent à cœur-joie lorsqu'il s'agit de déstabiliser l'adversaire.

Oh, la zolie moto ! Voilà ce que le gagnant remportera en arrivant sur la première marche du podium.

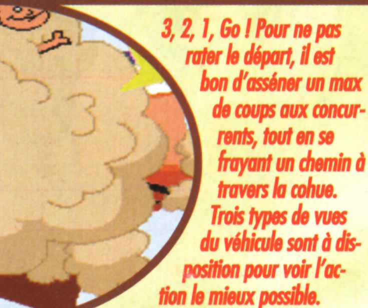








Ouistiti ! L'équipe gagnante de la course a toujours droit à sa photo dans un décor préhistorique.



3, 2, 1, Go ! Pour ne pas rater le départ, il est bon d'asséner un max de coups aux concurrents, tout en se frayant un chemin à travers la cohue. Trois types de vues du véhicule sont à disposition pour voir l'action le mieux possible.

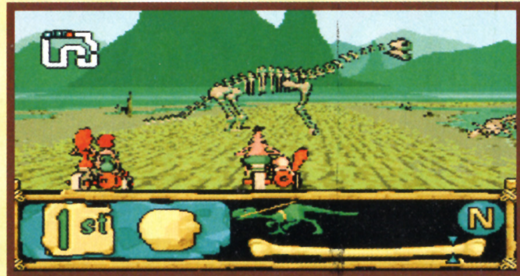




Inutile de comparer l'incomparable ! C'est ce que je me suis dit lorsque, à peine quelques jours après avoir reçu la fameuse Playstation accompagnée du divin Ridge Racer, j'ai eu le privilège de découvrir Before Christ Racer sur MCD. Malgré le choc, je me suis forcé à jouer toute une matinée à ce jeu, pour me remettre dans l'ambiance des consoles bientôt obsolètes. B.C. Racer a le mérite d'être original, à défaut d'avoir de beaux graphismes ou encore une superbe bande-son. Les courses, nombreuses, sont assez variées et ne manquent pas de piquant. Mais surtout, chose rare, il n'y a pas d'inégalité flagrante entre les équipes. Chacune d'elles est susceptible de remporter le tournoi. L'amateur déplorera toutefois que le mode "deux joueurs" n'apparaisse pas sous la forme d'un écran séparé à la Mario Kart. Bref, un jeu amusant qui dénote des CD habituels du Mega-CD. JUDGE DREDD









De nombreux obstacles jonchent la route. Ne soyez pas surpris de voir votre trajectoire coupée par un troupeau de tricératops ou un squelette de diplodocus, par exemple !

BC RACER

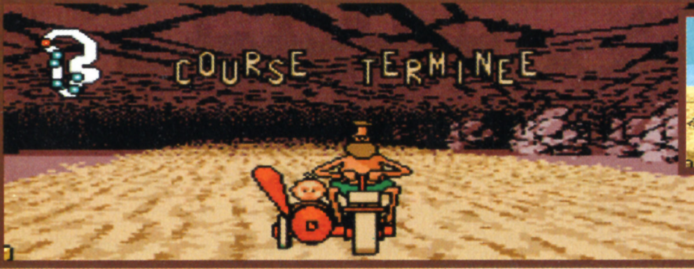
ÉDITEUR • CORE DESIGN
GENRE • COURSE PRÉHISTORIQUE
DIFFICULTÉ • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 4
NOMBRE DE CIRCUITS
BEAUCOUP
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2
CONTINUES
MOTS DE PASSE

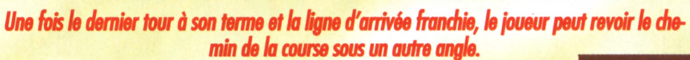


- L'originalité
- Les dinos qui traversent les courses
- Circuits et participants variés



- Mode "deux joueurs" sans punch
- Graphismes pixellisés
- Impression de vitesse pas toujours bonne.





Une fois le dernier tour à son terme et la ligne d'arrivée franchie, le joueur peut revoir le chemin de la course sous un autre angle.

Attention de ne pas prendre trop de coups, sinon vous ne pourrez pas finir la course. Surveillez l'état de votre engin grâce au bloc de pierre et au dinosaure situés en bas de l'écran.



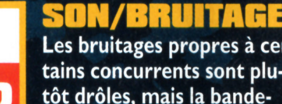
GRAPHISMES
14
Les courses sont en 3D certes, mais la palette de couleurs à l'écran est limitée, d'où une certaine pixellisation.



ANIMATION
15
Le seul problème vient de l'impression de vitesse assez mal rendue, ce qui rend les virages en épingle parfois délicats.



MANIABILITÉ
15
Conduire un side-car ancestral est relativement aisé, même si les dérapages dans les virages à angle droit sont incontrôlables.



SON/BRUITAGE
12
Les bruitages propres à certains concurrents sont plutôt drôles, mais la bande-son dans son ensemble manque de punch.



La sélection se fait à partir des huit équipes présentes. Chacune possède des caractéristiques différentes, mais aucune n'est sensiblement plus forte ou plus apte à réussir l'épreuve que l'autre (l'équipe de Chuck et Junior, peut-être ?)



RACER

Peu de temps avant le Street Racer de la Megadrive, B.C. Racer Mega CD vous propose une série de courses aussi originales que détonantes. Quand je dis original, je parle du contexte et des personnages. Ce Jurassic Race n'est certes pas dénué de charme. Peut-être que l'excellente animation y est pour quelque chose ? Pour ce qui est des courses en elles-mêmes, pas de quoi tomber à la renverse. On s'amuse... cinq minutes. Une fois cet univers préhistorique découvert, l'effet de surprise n'amuse plus. Ajoutez à cela un mode "deux joueurs" très décevant, et vous obtiendrez un jeu qui vous fera dire : vivement Street Racer Megadrive. T.S.R.



Pour réparer votre side-car en cours de route, les organisateurs ont pensé à mettre des énormes gigots sur le côté du chemin, juste après la ligne d'arrivée. N'hésitez pas à aller en croquer le plus souvent possible !



GLOBAL 82%

*prix du jeu de mots le plus nul du mois

AGAIN, LEGENDARY ANCESTORS RETURN...

SAMURAI SHODOWN 2

EDITEUR • SNK
GENRE • OPERATION A CŒUR OUVERT
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 8
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES ILLIMITÉES
SAUVEGARDES EN BACKUP



- Un jeu superbement mis en couleurs
- Des sons vraiment purs
- Cham-Cham est charmante



- Les musiques sont carrément moins bonnes que dans le premier.
- C'est très lent si on regarde King of Fighters.
- Un peu moins "magique" que le premier.

GRAPHISMES 18
Quoi qu'en pensent certains, c'est vraiment encore plus beau qu'avant, et les décors sont excessivement fouillés.

ANIMATION 18
Des sprites énormes se déplacent sans difficulté sur un écran aux zooms dynamiques et irréprochables. Quelques personnages ne sont pas très bien animés.

MANIABILITÉ 18
Coups et fatalités s'exécutent avec une facilité déconcertante. La première fois c'est dur, mais dans l'ensemble c'est hyper jouable.

SON/BRUITAGE 17
On s'approche de la perfection, avec des digits vocales de grande qualité. Pour ce qui est des musiques, elles sont sur CD et en plus très très belles.

GLOBAL 92%



Les vieux de la vieille, c'est eux. Alors que tous les jeux de combat se déroulent dans des rues mal famées, dans des dojos modernes ou encore sur des rings électrifiés, celui-ci met en scène des personnages appartenant au XVIIe siècle. Donc, pas de champions du kick-boxing ou encore d'experts en close-combat. Juste quinze personnages passés maîtres dans l'art de manier leurs armes respectives. Leurs armes : pour la majorité d'entre elles des lames bien affûtées, mais aussi kagitsume (gant munis de griffes) pour Gen-An, lance pour Kyoshiro, boomerang pour Cham-Cham et même carrément pilier en marbre pour Wan-Fu. Voilà donc toute l'"artillerie" lourde que va sortir chacun de ces combattants pour pouvoir parvenir chacun à leur but. Pour les uns, ce sera de savoir si Amakusa le méchant du premier volet est bel et bien mort, ou, pour les autres, si ses disciples bougent encore ; ce sera des buts bien moins avouables, car ce sont des méchants. Oui, que voulez-vous, tout n'est pas blanc et tout n'est pas noir, dans cet univers ou votre tête tient aussi peu sur vos épaules que tient sur ses épaules une tête qui n'est pas la vôtre (ben oui, je suis désolé, mais je vois pas ce qui pourrait peu tenir, à part une tête sur une épaule... enfin bon, j'mexcuse de vivre...). Voilà, vous savez donc à peu près tout de l'ambiance générale de ce jeu qui ravira une fois de plus les fans de sang, de belles lames et de petites flûtes japonaises, style "Noh" pour ceux qui connaissent.

SAMURAI SHODOWN II





La frêle et toute petite et toute mignonne et toute gentille et toute naïve (ça y est, je suis amoureux !) Cham Cham révèle sa vraie nature...





Sur un fond plutôt bien rempli (en effet, nous sommes dans la cour du seigneur des Chevaliers du Lion), Charlotte nous fait une fois de plus la démonstration de son attaque foudroyante de rapidité, en escrimeuse (française !) qu'elle est. Sieger et son ENOOOORME gant de métal n'ont rien vu venir, et subissent...



Lequel est le vrai, lequel est le faux ? Sachant que les ninjas sont de grands enfants, il est possible que si vous choisissez mal, celui que vous prenez pour un leurre ne vous poignarde dans le dos. Une seule solution dans ce cas : se dégager de là vite fait, ou mieux encore, jouer vous-même un ninja, puisqu'ils sont deux dans ce jeu.

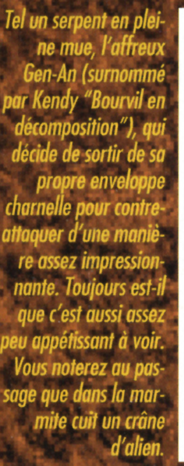


Une fois de plus, SNK a réussi à faire mieux techniquement que le titre précédent. Plus beau tout d'abord sur un plan technique, car les graphismes sont encore plus fouillés qu'avant et possèdent des couleurs plus vives. Pour ce qui est de l'animation, le jeu est identique au précédent, à savoir des zooms impeccables et des animations de sprites énormes sans reproches. C'est (bizarrement) musicalement cependant que le jeu surprend le plus, par une qualité rarement atteinte dans les digitalisations vocales. Par contre, les musiques (chose curieuse) sont inférieures en qualité à celles du premier volet. Bref, tout ce cocktail de dépaysement de combat, toute cette débauche de belles images et de personnages attachants nous donne finalement une fois de plus un soft qui démontre que SNK "maîtrise" sa machine... C'est juste un peu dommage que cela arrive en même temps que des jeux qui renouvellent vraiment le genre, comme Tôshinden par exemple. Chienne de vie...

GREG



Le gros progrès de ce CD par rapport à ses confrères (autres jeux de baston), c'est qu'il propose dans le menu d'option deux versions de jeux : l'une en version américaine avec du sang vert (bouuuh), et l'autre, la japonaise, avec du vrai sang rouge et la possibilité de faire gicler l'artère principale de votre adversaire, en fin de combat.





Tel un serpent en pleine mue, l'affreux Gen-An (surnommé par Kendy "Bourvil en décomposition"), qui décide de sortir de sa propre enveloppe charnelle pour contre-attaquer d'une manière assez impressionnante. Toujours est-il que c'est aussi assez peu appétissant à voir. Vous noterez au passage que dans la marmite cuit un crâne d'alien.





Surprise ! Un ninja, c'est assez espiègle, et Hanzo peut à tout moment décider de disparaître de l'écran pour réapparaître sous vos pieds en surgissant de votre propre ombre. C'est assez gênant, surtout les premières fois. Après, on s'y fait et on prévoit le coup par un balayage systématique du sol avec son arme.



SAMURAI SHODOWN II



SAMURAI SHODOWN II VS KING OF FIGHTERS'94

Au premier abord, les deux jeux sont équivalents, identiques, eh bien non. Même si Samurai Shodown 2 paraît meilleur que l'autre, c'est pourtant tout le contraire. Avec son graphisme style BD, ses options de jeu par équipe, et son animation beaucoup plus dynamique que celle de son concurrent, King of Fighters'94 reste donc le meilleur jeu de baston sur cette console. Samurai Shodown 2 reste en deçà du roi des combattants de 1994, et ce sur tous les plans, donc (sauf au niveau de la musique où King of Fighters'94 est d'une banalité assommante). Achetez-le vite fait si vous ne l'avez pas déjà.



De plus en plus proche de Big Bear du célèbre Fatal Fury, Earthquake vient de gagner ses lettres de noblesse dans ce jeu. Il lui est donc désormais possible de cracher du feu et d'enflammer ses adversaires, ainsi que de se téléporter à la "contre-attaque" ninja.



Voici le dernier stage, avec le dernier boss, Mizuki, incarnation-transformation du grand méchant de Samourai Shodown premier du nom. Très difficile à battre, ce dernier boss, qui est une charmante jeune fille, possède entre autres la particularité de vous envoyer dans une autre dimension, ou encore de transformer son brave chien en une créature démesurée et de vous l'envoyer à la figure... Bonne chance !





J'étais déjà tombé sous le charme du premier Samourai Shodown" sur Néo Géo (la cartouche à 1 500 balles de francs à défaut d'être de tennis) lors de sa sortie, et j'attendais avec impatience la suite. Après être resté de longues heures à scruter l'écran TV, un paddle Néo CD entre les mains, j'affirme que le numéro deux est franchement satisfaisant. Mes seuls regrets : le temps de chargement qui nous a forcés, Greg et moi, à coller la console sur le bureau pour éviter un éventuel défenestrage, l'absence de Tam-Tam et de son fabuleux stage, et enfin une ambiance sonore un peu moins décapante que précédemment. Sans quoi, les coups spéciaux (genre fatalités) spectaculaires, les personnages supplémentaires, les nombreux coups en plus et le sang qui gicle (Maurice de Skyrock devrait apprécier) font de ce titre un grand hit que, personnellement, je préfère à King of Fighters '94.

JUDGE DREDD 





Le bon vieux Nicotine, que vous pouvez admirer sur la droite de la photo (le petit chapeau avec des jambes), s'amuse assez souvent à électrocuter ses adversaires grâce, entre autres, à des Mantra (sortes de petits papiers ou sont inscrits des formules bouddhiques) qu'il lance dans la direction de ses adversaires, et qui à loisir électrocutent ou enflamment ce dernier en prenant vie. La blague pourrie du mois : Earthquake n'était pas au courant....

Dédoublement rapide de la part d'Ukyo le samourai-poète-philosophe le plus adulé des femmes de son époque. Il s'est ici déplacé tellement vite, que la petite Nakoruru s'est vite vue tailladée au niveau des côtes. Une attaque pour le moins surprenante.





Nakoruru utilise ici une de ses nouvelles attaques : le manteau du vent. Amie de la nature, elle peut ainsi utiliser ce manteau aussi bien pour attaquer que pour parer les attaques à base d'énergie.





Voici une des superbes attaques dont Earthquake gratifiera tous ceux qui viendront un tant soit peu au corps-à-corps avec ce gros et gras ninja. Le défaut de ces attaques "finish" : elles ne font pas plus mal qu'une autre attaque normale, et ne servent en fait qu'à détruire l'arme de l'adversaire qui finalement revient dans les vingt secondes (l'arme, pas l'adversaire).

Ukyo est, sur ce cliché, en train d'exécuter son coup spécial. Fort difficile à réaliser, il est cependant conseillé pour venir à bout des adversaires très "sautillants".





L'un des nouveaux personnages du jeu, c'est lui : Genjuro. Son éducation a été la même que celle d'Haomaru, mais lui, il est méchant. Ses coups sont donc à base d'énergie noire.

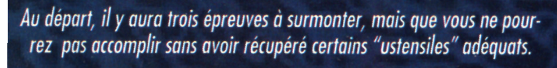


J'VEUX DU SOLEIL !

En ce temps-là, les Ténèbres (attention, avec un grand "T", hein !) régnaient en maître absolu sur le Monde des petits êtres humains que nous sommes tous, finalement. Si, si, j'insiste : nous sommes TOUS des humains ! Par on ne sait quelle triste magie noire, les Démons, Vampires et Gargouilles de tous poils étaient sortis de leur réserve indienne pour piller, voler, tuer et brûler tout ce qui n'était que pureté et innocence... On les appelait les "Monstres". (L'histoire ne dit pas s'ils ressemblaient à ceux de Skyrock...). Un jour, la Lumière (avec un grand "L") fut... et tous disparurent. En tout cas, c'est ce que l'on croyait, car en réalité, ils croissaient et multipliaient, tapis dans l'ombre de leurs cavernes couleur encre. Jusqu'au jour où ils décidèrent à nouveau de réapparaître quelque part, près de la Ville de Soleil...

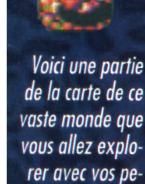


Vous voyez bien que c'est en anglais dans le texte !! Vous voulez mes lunettes ou quoi ?!!


Au départ, il y aura trois épreuves à surmonter, mais que vous ne pourrez pas accomplir sans avoir récupéré certains "ustensiles" adéquats.



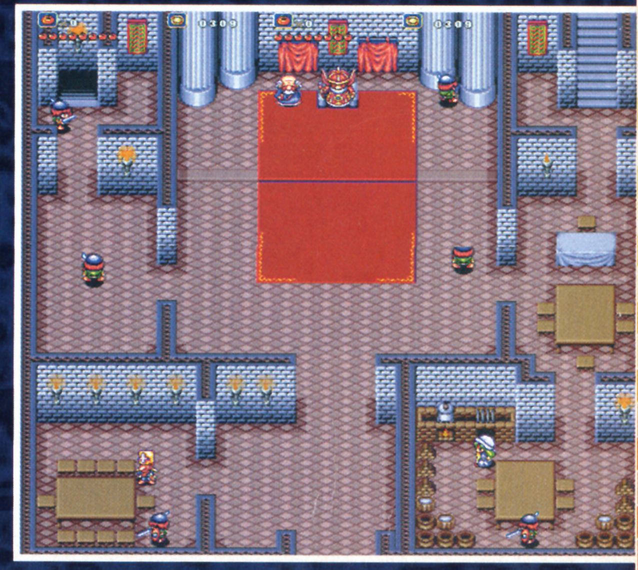








Voici une partie de la carte de ce vaste monde que vous allez explorer avec vos petites mimines toutes frêles !



Dans le château du village, le roi attend que vous accomplissiez votre quête de la mort qui tue.



Ce boss à deux francs cinquante n'est qu'un prétexte pour aller retrouver la voyante près du village. Elle vous révèlera des choses, je ne vous dis que ça...



Ben, voilà, tout arrive ! On s'était toujours demandé pourquoi Sega ne concurrençait pas Nintendo sur le plan de l'arcade/aventure, et puis paf ! on se l'est pris en pleine poire celui-là. À ce propos, c'est une bonne chose que de le voir traduit en anglais (souvenez-vous, Ragnacënty était en japonais, il y a quelques mois encore), même si on aurait préféré y jouer dans la langue de Voltaire... Mais bon, il est là et c'est le principal. Bien que souffrant cruellement du manque de couleurs de sa palette, ce qui fait que le jeu est un peu délavé dans l'ensemble, la Megadrive n'en sort pas moins grandie, tout simplement parce qu'une aventure de ce type faisait défaut sur cette bécane. Cette fois, les pros Sega (comme les autres, d'ailleurs !) vont pouvoir s'éclater comme des fous à rechercher le moindre petit morceau de machin qui va les décoincer à l'autre bout du Monde, etc. Dommage de voir autant de ressemblances pourtant avec le hit de Nintendo ! Car il faut bien l'avouer : avec Soleil, la Megadrive tient enfin SON "Zelda" !

TRAZOM



Cet éléphant difforme va vous apprendre à porter des objets. Vous croyez que ça va vous servir pour la suite ?



L'acquisition du pouvoir de "lancer d'épée" vous sera d'une grande utilité pour la suite de votre quête. Un maître d'armes que connaît bien TSR le pourfendeur, vous le révèlera.





Le roi est envoûté ! Oh, mon Dieu !



Près des volcans, il ne fait pas bon affronter les monstres de feu sans l'épée adéquate.

Quel régal : des traces de pas laissés par vous sur ce sable chaud et fin...



Maintenant que vous savez porter les choses de la nature, vous n'aurez plus trop de mal à vous débarrasser de cette pierre énorme qui bloquait le passage.

Sans être allé très loin dans le jeu, je l'avoue, je suis tombé sous le charme. "Soleil" ressemble à s'y méprendre au "Zelda" du concurrent, nul doute là-dessus, mais cette longue aventure aura le mérite de satisfaire tous les frustrés(1) possesseurs de Megadrive. (1)Ceux là-même qui n'avaient pu participer activement au phénomène "Zelda" lors de la sortie du jeu sur SNIN, vont enfin pouvoir se rattraper en se prenant pour le petit héros de "Soleil". Sans toutefois omettre les quelques défauts du jeu, surtout concernant les graphismes, franchement pâlots. Cela n'enlève rien à l'intérêt grandissant du jeu au fur et à mesure que le joueur avance et se trouve confronté à des énigmes de plus en plus difficiles à résoudre. "Landstalker", "Shining Force 2" et aujourd'hui "Soleil", Sega s'est-elle enfin décidé à concurrencer Nintendo sur le plan des jeux de rôle/aventure ?

Judge Dredd



SOLEIL

EDITEUR • SEGA
GENRE • ARCADE/AVENTURE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
3+SAUVEGARDES



- Le premier grand jeu d'arcade/aventure de Sega.
- Une maniabilité du personnage remarquable.
- Des musiques variées et très sympa.
- Une bonne durée de vie vivante



- Pourquoi c'est pas en français, dis Line Hein, pourquoi ?
- Quelques fautes d'orthographe (Silever pour silver, par exemple).
- Des couleurs délavées.



15 — GRAPHISMES
Mis à part des couleurs pâlichonnes, l'ensemble graphique est réussi. Le héros du jeu ressemble d'ailleurs fortement à Link, celui de Zelda...

17 — ANIMATION
Je n'ai, de mon point de vue, à déplorer aucun ralentissement notoire sur ce jeu. Les "scrolles" écran par écran sont fluides. Encore heureux !

17 — MANIABILITÉ
Aucun problème dans ce magnifique jeu où le héros se laisse diriger avec facilité.

16 — SON/BRUITAGE
Comme toujours, des musiques sympathiques et très différentes mais des bruitages qui laissent sensiblement à désirer. On est loin de Zelda !





A LA UNE DU MOIS :

Le catalogue complet des cartouches d'occasion !

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 99 F TTC

SUPER GOAL
F1 EXAUST HEAT
SUPER STAR WARS
STARWING
UN SQUADRON
ADDAMS FAMILLY 1
WRESTLEMANIA
PIT FIGHTER
JAMES BOND JUNIOR
F ZERO
SUPER EDF
SUPER R-TYPE
MAGIC SWORD
GHOUSTN GHOST
SUPER KICK OFF
SUPER GOAL
SUPER PROBOTECTOR

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 199 F TTC

CASTLEVANIA 4
ANOTHER WORLD
SUPER OFF ROAD
SUPER PANG
BARTS NIGHTMARE
LEMMINGS
KRUSTY
SUPER ALLESTE
KO FOREMAN
DRAGONS LAIR
STAR WARS
ASTERIX
JOE MAC
ON THE BALL
WORLD LEAGUE BASKET
FIGHTING SPIRIT
MORTAL KOMBAT
SUPER JAMES POND
PUSHOVER
PARODIUS
TOP GEAR
SUPER SWIV
TINY TOON
ALIEN 3
TURTLES 4
NHL PA93
STREET FIGHTER TURBO
F1 POLE POSITION
FLASHBACK
GOOF TROOP
BOMBERMANN
COOL SPOT
SUPER PANG
JIMMY CONNORS
CANTONA
BLANCO RUGBY
MARIO WORLD
BUBSY
BULLS VERSUS
JACK NIKLAUS
MAGICAL QUEST
PGA

JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 290 F TTC

SIM CITY
ZELDA 3
BLAZERS
POCKY N' ROCKY
DESERT STRIKE
MARIO ALL STARS
MR. NUTZ
NBA JAM
LAMBORGHINI
ZOMBIES
ALADDIN
YOUNG MERLIN
TURTLE FIGHTER
MYSTIC QUEST
NBA JAM
LES SCHTROUMPFS
FIFA SOCCER
AIR DIVER
DBZ 1
DBZ 2
LE ROI LION
WORLD CUP 94
MORTAL KOMBAT 2
DRAGON
DONKEY KONG (sous réserve)
NHL 95
BOMBERMAN 2
ROCK'N ROLL RACING
SHACQ FU
SUPER METROÏD
STUNT RACE FX
SPARKSTER
EMPIRE STRIKE BACK
MAXIMUM CARNAGE
VORTEX SMASH TENNIS
RABBIT RAMPAGE

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 99 F TTC

TURTLES 4
CONTRA 3
BLAZEON
STARFOX
TEAM NFL FOOTBALL
UNCHARTED WATERS
CAPTAIN NOVOLIN
CHESTER CHEETAH
JAMES BOND JUNIOR
MAGIC SWORD
SUPER WRESTLEMANIA
RED OCTOBER
BARTS NIGHTMARE
PILOTWINGS
SUPER EDF
GRADIUS
PAPERBOY 2
GOAL
STREET COMBAT
GHOUST N' GHOST
NCAA BASKET
RACE DRIVIN
FIRST SAMURAI
ADDAMS FAMILLY 2
WORDTRIS
WARPSPEED
DOOMSDAY WARRIOR
SUPER NINJA BOY
RUN SABER
SUPER JAMES POND
KAWASAKI CHALLENGE
KAWASAKI
CARRIBEAN
AXELLAY
NBA ALL STAR
VALIS 4
SUPER WIDGET
STREET FIGHTER 2 TURBO
DINO CITY
RIVAL TURF
MAGICAL QUEST
WING COMMANDER
PLAY ACTION FOOT
ADDAMS FAMILLY
AMAZING TENNIS
D. DRAGON
F1 ROC
FINAL FIGHT
MECHWARRIOR
UN SQUADRON
KRUSTY FUN HOUSE
PIT FIGHTER
RPM RACING
GUN FORCE

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 199 F TTC

BOXING
FOREMAN KO BOXING
SPIDERMAN X - MEN
BEST OF THE BEST
ROAD RUNNER
GODS
TINY TOON
SUPER SLAP SHOT
SIM CITY
OPERATION LOGIC BOMB
MORTAL KOMBAT
FAMILLY DOG
CYBERNATOR
CONGOS CAPER
B.O.B.
TOP GEAR
WOLFCHID
UTOPIA
FIREPOWER 2000
SONIC BLASTMAN
NIGEL MANSELL
HOOK
NHLPA HOCKEY 93
SUPER HIGH IMPACT
HARLEY HUMOUNGOUS
FATAL FURY
SUPER NINJA BOY
SUPER OFF ROAD
OUTLANDER
SUPER STRIKE EAGLE
SPANKY QUEST
LEMMINGS
CHUCK ROCK
ADVENTURE ISLAND
SPACE MEGAFORCE
POPULOUS
TERMINATOR
ROBOCOP 3
JOE AND MAC
XARDION
TAZ MANIA
ALTRAISER 2EMPIRE STRIKE
BIKE
NHL 94
POCKY N ROCKY
FINAL FIGHT 2
COOL SPOT
MYSTIC QUEST
ARCANA
BUBSY
CHESSMASTER
THE LOST VIKINGS
KING ARTHUR QUEST
JIMMY CONNORS
PEEBLE BEACH GOLF

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 290 F TTC

BATTLETANK
SUPER SOCCER CHAMP
ACTRAISER
DESERT STRIKE
SUPER OFF ROAD BAJA
ROYAL RUMBLE
ROCKY RODENT
YOSHIES COOKIES
WORLD HEROES
ZOMBIES
NBA SHOWDOWN
NBA JAM
SUPER STREET FIGHTER
EARTWORM JIM
RETURN OF JEDI
INDIANA JONES
ILLUSION OF GAIA
BRANLORD
BUBSY 2

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

Revendeurs ! vous avez besoin de stock ? Vous êtes chez vous !!!

"Et nul part ailleurs"

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 139 F TTC

ALSIA DRAGOON
AQUATIC GAMES
ALIEN 3
ATOMIC RUNNER
ALEX KIDD
ARROW FLASH
BURNING FORCE
BATTLE SQUADRON
BACK TO THE FUTURE 3
BUCK ROGERS
JAMES DOUGLAS BOXING
BONANZA BROS
BART SIMPSON
BATMAN
BATTLEROADS
CORPORATION
CAPTAIN AMERICA
CALIFORNIA GAMES
CHIKI CHIKI BOYS
CAPTAIN PLANET
CYBORG JUSTICE
LHX
LAST BATTLE
LEMIEUX HOCKEY
MYSTIC DEFENDER
MOONWALKER
MERCS
MEGALOMANIA
NHL HOCKEY
OUT RUN
PHELIOS
PREDATOR 2
PAPER BOY 1 ET 2
PIT FIGHTER
RAMPART
RISKY WOODS
ATOMIC ROBO KID
ROAD BLASTER
ROLLING THUNDER 2
STRIDER
SONIC
SMASH TV
SHADOW DANCER
STEEL TALONS
SPACE HARRIER 2
SUNSET STRIDERS
SPEEDBALL 2
SHADOW OF THE BEAST
STREET OF RAGE
SHINOBI
SPIDERMAN
STAR CONTROL
STARFLIGHT
TECHNOCLASH
THUNDERFORCE 2 ET 3
TECNOCOP
CHAKAN
CHUCK ROCK
DYNAMITE DUKE
DICK TRACY
DECAP ATTACK
DOUBLE DRAGON
DJ BOY
ESWAT
EMPIRE OF STEEL
FATAL REWIND
MADDEN 92
FANTASIA
FLICKY
MONTANA 2
GOLDEN AXE
GALAHAD
GROWL
GHOSTBUSTER
GHOUST N' GHOST
GAIARES
GAIN GROUND
TALMITS ADVENTURE
TOE JAM ET EARL
TOXIC CRUSADER
TRUXTON
TERMINATOR
TERMINATOR 2
TRAMPOLINE TERROR
TWO CRUDE DUDES
TURRICAN
TROUBLE SHOUTER
WRESTLE WAR
WARMSPEED
QUACKSHOT
OUT RUN 2019
TAZ MANIA
WONDER BOY 3
ZERO WING
WORLD LEADER GOLF
WORLD OF ILLUSION
TOKI
TALESPIN
TAZ MANIA
WONDER BOY 5
CAPRIATI TENNIS
SHADOW OF THE BEAST 2
SONIC 2
SUPER KICK OFF
ROLO TO THE RESCUE
ROAD RASH 1
NBA ALL STAR CHALLENGE
KLAX
LEMMINGS
G.LOC
GRAND SLAM
GOLDEN AXE 2
GREENDOG
GYNOUG
GALAXY FORCE 2
HOME ALONE
HELL FIRE
HARD DRIVIN'
JEWEL MASTER
JAMES POND 1
JAMES POND 2
JORDAN VS BIRD
KING OF THE MONSTER
KID CAMELEON
KRUSTY
SUPER REAL BASKET BALL
CRUE BALL
CASTLE OF ILLUSION
EVANDER HOLYFIELD
COOL SPOT
J.MADDEN 93
THE IMMORTAL
GLOBAL GLADIATOR
HIT THE ICE
HARDBALL
STREET OF RAGE 2
SPLATERHOUSE 2
SUPER MONACO GP
S.HIGH IMPACT
INDIANA JONES
F 22 INTERCEPTOR
ARIEL LA PETITE SIRENE
ANOTHER WORLD
EUROP CLUB SOCCER
AFTER BURNER II
BALL JACKS
EL VIENTO
BUBSY
BOB
STRIDER 2
NHLPA 93
NHL 94
JURASSIC PARK
DEADLY MOVES
BULLS/LAKERS
EA HOCKEY
STREET SMART
DRAGON REVENGE
ULTIMATE SOCCER
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER 2 C.E.
JAMES BUSTER DOUGLAS
SUMMER CHALLENGE
POWER MONGER

OFFRE VALABLE SUIVANT STOCKS DISPONIBLES

JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 259 F TTC

DOUBLE DRAGON 3
ECCO LE DAUPHIN
DESERT STRIKE
FATAL FURY
TINY TOON
ABRAHMS BATTLE TANK
BASEBALL 2020
DUNGEONS ET DRAGONS
FLASHBACK
FAERY TALE
MIGHT AND MAGIC
MARBLE MADNESS
COLUMMS
ROAD RASH 2
RINGS OF POWER
SWORD OF VERMILLION
TURTLE NINJA 4
THUNDERFORCE 4
SPACE INVADERS 91
WINTER CHALLENGE
SUPER OFF ROAD
X.MEN
JUNGLE STRIKE
SON OF CHUCK ROCK
WIMBLEDON
F 1 FORMULA 1
NBA JAM
FIFA SOCCER
SONIC 3
SAMPRAS
TURTLE V
DRAGON BALL Z
NBA SHODOWN
LANDSTAIKER
ZOMBIES
BUBSY 2
DRAGON
ECCO 2`
MAXIMUM CARNAGE
PSG CHAMPION
MORTAL KOMBAT 2
TITI ET GROS MINET
ASTERIX
OLYMPIC GOLD
SOCCER SHOOT OUT
ROCK'N ROLL RACING
BLACKTHORN
MICKEY GREAT CIRCUS

JEUX D'OCCASION 3 DO à 259 F TTC

SUPER STREET FIGHTER
ROAD RASH
PATAANK
NIGHT TRAP
ESCAPE MANOR
VR STALKER
SHOCK WAVE
MAC DOG MAC CREE 1 OU 2
WING COMMANDER
TOTAL ECLIPSE
WHO SHOT J. ROCK
SHADOW
THE HORDE
TWISTED
FIFA SOCCER
ALONE IN THE DARK
OUT THIS WORLD
WAY OF THE WARRIOR

Le Truc : n'oubliez pas d'indiquer des titres de remplacement pour le cas ou ceux que vous avez choisis ne seraient pas disponibles

Pour la nouvelle année, champagne pour tout le monde ! Les habitués, ceux qui vont le devenir, et même nos concurrents que finalement on aime bien parcequ'on ne peut pas comparer

un  **ni un**  **avec un** 

NOUVEAUTES MEGADRIVE

CANNON FODER	349 F + 0F
STREET RACER (27/01)	369 F + 0F
CLAY FIGHTER	395 F + 0F
GENERATION LOST	395 F + 0F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

ARDY LIGHT FOOT	449 F + 0F
SUPER STAR SOCCER (US)	479 F + 0F
PARODIUS 2 (US)	499 F + 0F
ART OF FIGHTING 2 (JAP)	589 F + 0F
NBA JAM TOURNAMENT	479 F + 0F

JEUX NÉO-GÉO CD



NOUVEAUTES 3 DO

GEX	375 F + 0F
QUARANTINE	375 F + 0F
NEEDS FOR SPEED	375 F + 0F
NOVASTORM	375 F + 0F
STATION INVASION	375 F + 0F
SPACE ACE	375 F + 0F
STAR BLADE	375 F + 0F
SUPREME WARRIOR	375 F + 0F
WORLD CHAMP GOLF	375 F + 0F

NEO GEO CD + 2 PADS	3390 F + 0F
3 DO (EURO) + 1 JEU	2990 F + 0F
3 DO-PAL/US FZ 10	= MEGA PRIX
JAGUAR +1 PAD + 1 JEU	2190 F + 0F
MEGA CD + 1 JEU	1590 F + 0F
PSX SONY + Ridge Racer	= MEGA PRIX
SATURN + Virtua Fighter	= MEGA PRIX

149 F

CASSETTES VHS

NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM

1 : GARLIC	149 F + 0 F
2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F + 0 F
3 : LE COMBAT FRATICIDE	149 F + 0 F
4 : NAMEC	149 F + 0 F
5 : LA REVANCHE DE COOLER	149 F + 0 F
6 : 1000 GUERRIERS DE METAL	149 F + 0 F
7 : LES CYBORG LE REVANCHE	149 F + 0 F
8 : BROLY LE SUPER GUERRIER	149 F + 0 F

OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

Elle est enfin arrivée !

La 32 X

1290F + 0F

Le N° 1 de L'ANIMATION

TOP DU MOIS MEGADRIVE

POWER DRIVE	349 F + 0F
LES SCHTROUMPFS	395 F + 0F
SECOND SAMURAI	395 F + 0F
SOLEIL (VF)	395 F + 0F
ADDAMS FAMILY VALUE	395 F + 0F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS + SONIC 2	699 F + 0F
+ 2 PADS + 5 JEUX	989 F + 0F
+ 2 PADS + STREET F'2	989 F + 0F

TOP DU MOIS S. NINTENDO

POWER DRIVE	369 F + 0F
BIKER MICE	399 F + 0F
CANNON FODER	419 F + 0F
MIGHTY MAX	429 F + 0F
CLAY FIGHTER 2	429 F + 0F
SOUL BLAZER (VF)	449 F + 0F

SUPER NINTENDO

+ 1 PAD + STREET F'2	689 F + 0F
+ 1 PAD + STREET F'2 + STARWING	789 F + 0F
+ 1 PAD + MARIO 4 + MARIO ALL STARS	889 F + 0F
+ 1 PAD + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	989 F + 0F
+ 1 PAD + DONKEY KONG	1089 F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!! (garantie 3 mois)

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
NEO GEO à partir de	990 F + 0F
JAGUAR + 1 pad + 1 jeu à partir de	1590 F + 0F

JAPANIMATION

Eclate toi sur :
- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS
CDV - VHS - ART BOOKS...
+ de 3000 mangas en stock !
(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs)

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F

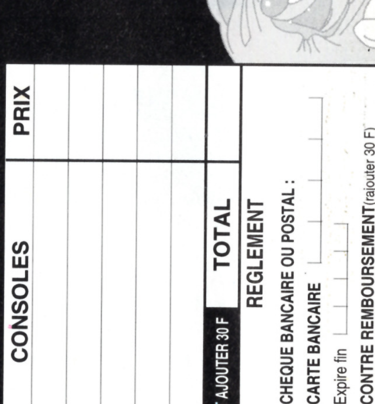
DIALOGUE EN DIRECT LIVE AVEC DES PROS DE LA CONSOLE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX : GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!



Depuis 4 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
=
Les moins chers de France



A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — TOTAL

COORDONNÉES
Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

LÀ-HAUT SUR LA MONTAGNEUUUU !

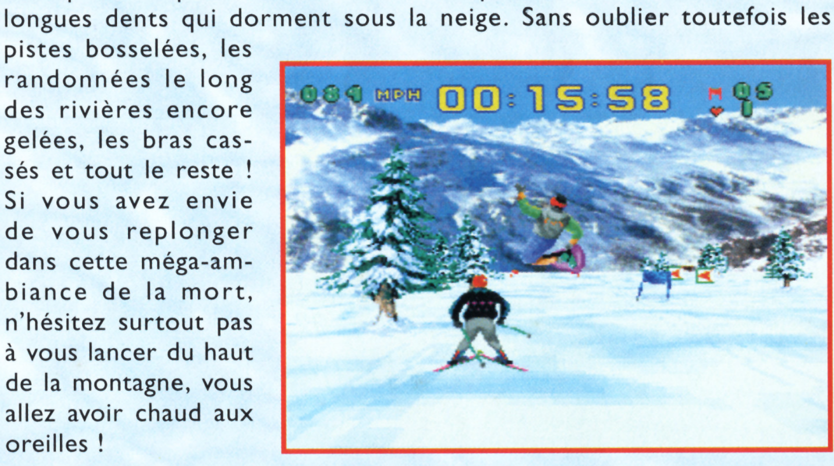




Le départ ou moment intense s'il en est : il ne s'agit pas d'oublier de mettre son réveil à l'heure.



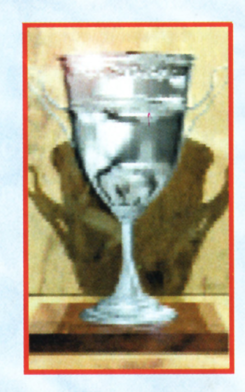
Ah, les pentes enneigées des stations de sport d'hiver ! 1 500 francs la semaine, tout compris... Les pistes libres sans aucun nain des montagnes dessus. Les boîtes de nuit bien comme il faut, que l'on fréquente avec plaisir, histoire de se dire qu'on n'a pas amené ses mocassins pour rien. Les marmottes aux longues dents qui dorment sous la neige. Sans oublier toutefois les pistes bosselées, les randonnées le long des rivières encore gelées, les bras cassés et tout le reste ! Si vous avez envie de vous replonger dans cette méga-ambiance de la mort, n'hésitez surtout pas à vous lancer du haut de la montagne, vous allez avoir chaud aux oreilles !



VAL D'ISERE
SKIING AND SNOWBOARDING







Un surfer en plein slalom, comme dans la réalité réelle. Que demande le peuple au niveau du réalisme, hein franchement?





Un scooter des neiges en guise d'obstacle, rien que ça ! Vous avez intérêt à jouer de la hanche si vous ne voulez pas finir sous ses gros patins.





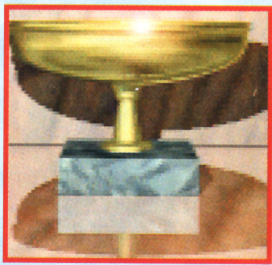
Et un chasse-neige en plein milieu de la piste, c'est pas mieux, peut-être ?





La partie glacée des pentes enneigées se ressent vraiment sous les skis : ça glisse beaucoup plus, de sorte que les trajectoires sont plus difficiles à maîtriser.







Voici donc le deuxième jeu de sport disponible sur la Jaguar à ce jour. Le premier (Checkered Flag) étant un véritable fiasco, on était en droit d'être un tantinet prudent quant à ce "Val d'Isère", un simulateur de skis ! Eh bien, force est de reconnaître que le résultat est pour le moins incroyable. Contrairement à la version Snin, on n'a pas envie d'arrêter de jouer au bout de quelques minutes, pour cause de nausée agravée. Quand on tient le paddle, on a du mal à s'en détacher, même si le jeu offre un intérêt quelque peu limité. À seul ou à deux, d'ailleurs. Techniquement, il est irréprochable, mais voir de la neige à perte de vue, au bout d'un moment, ça gave. Les dingues de ski s'en délecteront les doigts, et les autres attendront d'avoir un sport qu'ils "aiment". À quand un basket ou un football sur Jaguar ?
TRAZOM

Ce titre aurait très bien pu figurer dans notre toute belle rubrique des adaptations. Mais, Jaguar oblige – pourrait-on dire – il nous a semblé qu'il serait préférable de vous montrer plus en détails cette simulation de sports d'hiver hors du commun. Quels sont les véritables changements par rapport à la version Super Nintendo ? Tout d'abord, les couleurs affichées à l'écran sont plus nombreuses, et les graphismes, d'une manière générale, sont plus fins. Ensuite, le niveau de difficulté est cette fois-ci parfaitement dosé. Alors qu'il était très difficile de terminer les parcours (en free ride notamment), sur Super Nintendo, on peut cette fois-ci savourer, comme il mérite de l'être, ce jeu 100 % sensations fortes. Tout comme la version Super Nintendo, l'animation est impressionnante, et l'effet de vitesse sidérant. On se croirait sur les pistes de Val d'Isère ! En un mot, ce jeu unique est un excellent titre pour Jaguar. L'année 1995 devrait être favorable à la console d'Atari.
T.S.R.



LES 3 ÉPREUVES



Le slalom géant.



La descente.



Le slalom spécial.



VAL D'ISERE

SKIING AND SNOWBOARDING

EDITEUR • VIRTUAL STUDIO
GENRE • SPORT DE GLISSE
VERSION . FRANÇAISE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 ALTERNATIVEMENT
CONTINUES • 2



- Une vitesse de défilement d'écran hallucinante !
- Le meilleur jeu de ski, toutes machines confondues.



- Pas de jeu à deux simultanément.
- Un intérêt limité : un surfer et un skieur, c'est peu.



GRAPHISMES — 16
On ne peut pas reprocher grand chose aux décors : la neige, c'est blanc, et on s'en rend évidemment compte. Les sprites et autres éléments sont bien faits.

ANIMATION — 19
Difficile de mettre une note meilleure, quand on voit les scrollings qui n'en sont finalement même pas : c'est du film ! Qui donne parfois la nausée !

MANIABILITÉ — 18
Aucun problème quant au choix du skieur ou du surfer : les deux se dirigent avec une grande aisance. Les virages et autres boss se prennent facilement.

SON/BRUITAGE — 16
De superbes digits vocales, ainsi que le doux bruit des frottements des skis sur la neige verglacée ou molle, forment l'ensemble de l'ambiance sonore du jeu.



Super Nintendo

CAPITAINE, LE BATEAU GHOUL !

Vous savez tous ce qu'est une goule, cette créature fort peu ragoûtante qui se nourrit de cadavres humains et qui, surtout, continue à "vivre" alors qu'elle se décompose assez rapidement pour empester le pas bon. Créature peu ragoûtante que cette goule, donc. Mais je pense vous l'avoir déjà dit, d'autant plus que cela vous importe certainement plus de savoir que de ces bêtes horribles, vous allez en rencontrer pas mal. Ce que vous allez rencontrer aussi dans ce jeu, se sont de braves gens. Braves gens qu'il vous faudra secourir afin de pouvoir passer au niveau suivant. Bien entendu, pour que ce jeu soit intéressant, les concepteurs ont rajouté tout ce qui peut donner une durée de vie à peu près convenable à cette cartouche : armes différentes, monstres haineux et pas beaux, otages biens cachés, stages labyrinthiques et autres petites choses qui font que la vie est après tout pas si moche en ce début d'année 1995 où, je vous le rappelle, tout va nous tomber dessus : épidémies, chômage, guerre thermo-nucléaire, second volume de la BD de Sonic... Ouf !







LES BOSS DU JEU

Pas de chance pour nous, les boss du jeu ne sont pas très évolués. Mis à part leurs costumes, ils se ressemblent tous et attaquent de la même manière. Faciles à vaincre, ils font donc plus penser à une phase-bonus qu'à une véritable "épreuve de force".







Autant vous le dire dans l'immédiat, je n'aime pas excessivement ce jeu. Il est pourtant très rigolo lorsqu'on y joue à deux, c'est vrai. C'est aussi vrai que l'intérêt du jeu est assez grand, que les niveaux sont assez vastes, et enfin que les énigmes du style "chercher clef en haut à droite du niveau pour ouvrir porte en bas à gauche" sont présentes juste ce qu'il faut. Cependant, je n'accroche pas. En effet, je ne sais pas pourquoi, mais l'esprit de ce jeu me gave (littéralement, il m'écœure, ou encore me dégoûte). Voilà, moi je n'aime pas ce style un peu trop américain sur les bords et qui nuit au jeu. Bien sûr, c'est peut-être un a priori qui m'est uniquement imbu, mais puisque je suis payé pour vous dire ce que valent les jeux, autant le dire à propos de celui-ci : je n'aime pas. Le jeu est bon, mais son esprit et son ambiance sont plus que désagréables à mon goût.

GREG



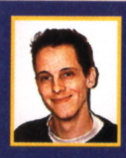
Les premiers monstres, pas trop dangereux. Ceux-ci ne sont pas très intelligents et ne vous suivent pas à la trace.



Pour secourir les pauvres gens, c'est pas très évident. En effet, tout comme l'argent détourné par nos hommes politiques, on ne les voit pas. Il faut donc se laisser guider par leurs cris pour les retrouver. À quand l'argent sonore ?





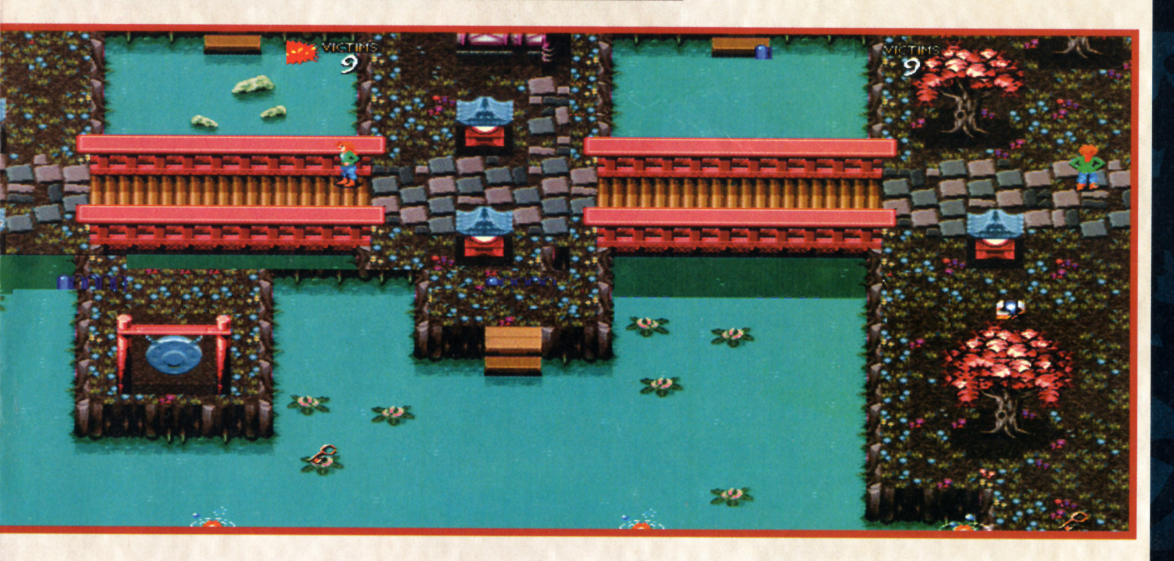


Faute d'innover, il est toujours plus ou moins bienvenu de concocter une suite à un jeu qui n'a pas trop mal marché. Suite de Zombies, Ghosts and Demons y ressemble beaucoup. C'est à se demander où sont les points forts de ce produit qui aurait pu et dû être dix fois plus riche. Les boss fantastiques du premier épisode ne sont plus là et cèdent la place à des ennemis assez quelconques pour la plupart. Cependant, les niveaux sont beaucoup plus difficiles à passer. Pour certains, c'est une véritable galère (mais on aime !). Heureusement que les mots de passe sont là ! De plus, le jeu à deux simultanément reste excellent. Pour conclure, il me suffit de dire que Ghosts and Demons est un bon jeu, à la seule condition que vous ne possédiez pas déjà Zombies. Si c'est pour avoir deux fois le même jeu, ce n'est franchement pas la peine de se le procurer.

T.S.R.



En exclusivité pour les lecteurs de Joypad (bon sang, c'que je suis fier, fier comme un paon !), voici une photo du dernier boss de ce jeu vachement long. Bien sûr, par respect envers les lecteurs qui auraient sué sang et eau pour arriver jusque-là, nous ne montrerons pas la fin.

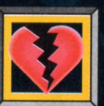


GHOSTS & DEMONS

EDITEUR • JVC
GENRE • ACTION/LABYRINTHE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 À 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES
MOTS DE PASSE



- Le jeu à deux est bien amusant.
- Les otages sont parfois bien planqués.
- Vive les mots de passe !



- Un peu trop répétitif.
- Vraiment identique au premier (Zombies).



GRAPHISMES — 15
Pas trop recherchés, pas très colorés non plus. Des touches d'humour ici ou là plutôt sympa.

ANIMATION — 14
Les sprites ne sont pas très nombreux, et il n'y a rien d'extraordinaire de ce côté-là, de toute façon.

MANIABILITÉ — 17
Le personnage répond bien, il exécute une multitude d'actions, et la sélection des diverses armes se fait assez rapidement.

SON/BRUITAGE — 16
Rigolos, les bruitages ne sont pourtant pas très recherchés (splash, grouik entendus dix fois). Les musiques, elles, sont de facture excellente.



Super Nintendo

SUPER CACAHUÈTE VERSUS PATATOR

KO !



Le principe de Super Punch Out est simple : quel que soit l'adversaire des trois circuits, vous avez trois minutes pour le mettre au tapis. La première manière est de le mettre en K.O. technique (TKO). Ceci arrive lorsqu'il tombe trois fois au tapis.

C'est le grand retour d'un jeu que tous les possesseurs de NES connaissent par cœur, et il faut bien dire qu'on ne l'attendait plus du tout, ce jeu... Pour ceux qui ne connaissent pas le principe, jetez un coup d'œil aux clichés, et vous comprendrez rapidement. Cette simulation de boxe vous propose de combattre les boxeurs les plus fous du monde entier. Le jeu se déroule comme si vous étiez sur le ring avec votre personnage en transparence. Il est possible de frapper son adversaire au visage ou au ventre, et ce avec la gauche et la droite, logique ! Un Super Punch est possible quand une jauge placée en bas de l'écran vous le permet. Si les coups sont plutôt classiques (comparés aux milliards de coups spéciaux habituels), les combinaisons sont infinies et il faut toujours bien étudier un nouvel adversaire avant d'espérer pouvoir le vaincre. Grâce aux sauvegardes, il est possible de ne pas reprendre les trois circuits au début, lorsqu'on en a terminé un. Il existe en effet trois circuits (Minor, Major, World Circuit) qui proposent à chaque fois des adversaires différents. Pour terminer un combat, il faut, avant les trois minutes, soit mettre K.O. son adversaire, soit le mettre trois fois au tapis (K.O. technique). Un mode "Time Attack" vous permet de lutter contre les adversaires d'un circuit, dans le but de les mettre au tapis le plus rapidement possible.

SUPER PUNCH OUT



La deuxième manière de se débarrasser d'un adversaire est de le mettre K.O. directement ou en K.O. technique de plus de dix secondes. Attention, n'oubliez pas que même si vous terminez un combat debout avec une jauge de santé plus grande que celle de l'adversaire, ce dernier gagne car il n'est pas en K.O. ou en TKO.



••TIPS••

Lorsque Bob Charlie exécute une petite danse, c'est qu'il se prépare à vous asséner son super coup. Attendez qu'il tourne sur lui-même plusieurs fois, et quand il est proche de vous, balancez-lui votre Super Punch, il tombera K.O. quelle que soit sa jauge de santé.

Bob Charlie le rasta



Ce Jamaïcain de 26 ans a le rythme dans la peau.



Je n'étais pas vraiment un adepte de la version NES, sans doute à cause de sa qualité très moyenne, mais je peux dire que j'ai redécouvert le concept avec cette nouvelle mouture, la grande classe ! C'est beau, c'est violent et c'est maniable ! Le choix de combattre "comme si on y était" avec son personnage en transparence, est vraiment une réussite sur Super Nintendo. Les animations des personnages sont réalistes et follement drôles (les mimiques notamment). Leurs coups portent vraiment, et leur violence est telle qu'on a sans cesse l'impression de se manger un pain dans la figure, sympa non ? La difficulté est largement suffisante pour vous tenir en haleine pendant de longues heures, et l'on apprend sans cesse. Un effort assez impressionnant a été réalisé en ce qui concerne l'intelligence artificielle des combattants gérés par la machine. Il faut parfois vraiment étudier son ennemi pour pouvoir le passer. Un très bon jeu, avec un seul regret : on ne peut pas jouer à deux... OLIVIER

Dragon Chan



Il fallait bien une allusion aux arts martiaux et aux délires à la DBZ : Nintendo ne s'est pas gêné pour exagérer les coups de ce jeune dragon fougeux, jugez-en par vous-même !

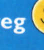
Masked Muscle



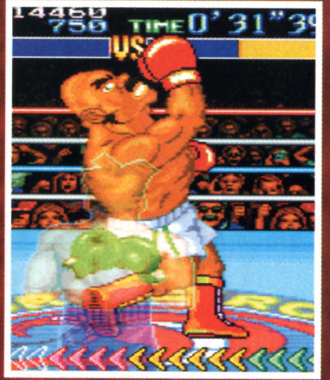
Ce gros lardon masqué a une arme spéciale : il crache du sable, ce qui vous aveugle pendant quelques secondes.



Punch Out était, sur NES, la première véritable simulation de combat, avec un léger goût d'arcade. Bien évidemment, vous savez qu'entre 1987 et 1994, les choses ont évolué, et qu'évidemment un concept original à cette époque ne peut plus l'être de nos jours. Eh bien, détrompez-vous, car en fait, Super Punch Out reste un titre original où les combats sont aussi musclés que tactiques. Voilà, en fait, tout est dit dans cette phrase : le véritable intérêt de ce jeu est de trouver la meilleure tactique pour battre chacun des personnages. Il faudra coller un uppercut à celui-ci lorsqu'il ouvrira les yeux, balancer un crochet au ventre après l'enchaînement d'un autre, etc. Bref, les amateurs du premier volet ne seront pas déçus, mais au bout de quelques semaines, tout le monde sera finalement déçu. Pourquoi ? Tout simplement parce que le jeu a de l'intérêt grâce à son aspect de "découverte". Une fois que vous connaîtrez les points faibles de chaque boxeur (vingt environ), vous serez super-lassé. Réfléchissez-y donc à deux fois !

Greg 

Mr Sandman



Celui-là est infernal à passer, mission impossible ! La raison en est simple : il est quasiment impossible de le mettre K.O. Pour réussir à le mettre trois fois au tapis, il faut y croire, car les trois minutes passent vite.

Gabby Jay



Ce petit vieux d'origine française a été inclus dans le jeu pour rappeler que la boxe existe depuis très longtemps dans notre beau pays. Cet adversaire est le premier du jeu (Minor Circuit) et ne vous posera pas vraiment de problème.

SUPER PUNCH OUT

EDITEUR • NINTENDO
GENRE • BOXE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 3
CONTINUES • 3



- Un oldies remis au goût du jour.
- De la violence et de l'humour.
- Simulation et fun au rendez-vous.



- On ne peut pas jouer à deux.
- Des coups répétitifs.
- Un jeu qui peut lasser.



15 — GRAPHISMES
La variété n'est pas le point fort du jeu (un seul lieu), mais les sprites sont suffisamment grands et réussis pour rendre le jeu superbe.

16 — ANIMATION
À chaque fois, le sprite ennemi est gigantesque et bien animé. Malheureusement, une fois de plus, il n'y a pas de quoi tomber par terre.

17 — MANIABILITÉ
Le point fort du jeu, avec des coups nombreux et des enchaînements qu'il faut apprendre petit à petit. Facile d'accès, le jeu devient de plus en plus ardu.

14 — SON/BRUITAGE
Les sons de gong sont ultra réalistes, mais pour le reste c'est lassant. La qualité sonore est là, mais les thèmes sont répétitifs et le son du public endort.



L'UN DES MEILLEURS TENNIS SUR MEGADRIVE !

A.T.P TOUR

EDITEUR • SEGA
GENRE • TENNIS
VERSION • FRANÇAISE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 41
CONTINUES
SAUVEGARDES



- Une jouabilité excellente.
- Les joueurs véritables et en nombre de l'ATP !
- Une bonne ambiance globale.
- Le jeu à quatre simultanément.



- Des sons médiocres.
- Certains adversaires évoluent bizarrement.

GRAPHISMES
14
Ce n'est pas la beauté des graphismes ou des tons choisis pour les couleurs qui feront de ce jeu un hit. Ça reste sobre, quoi !

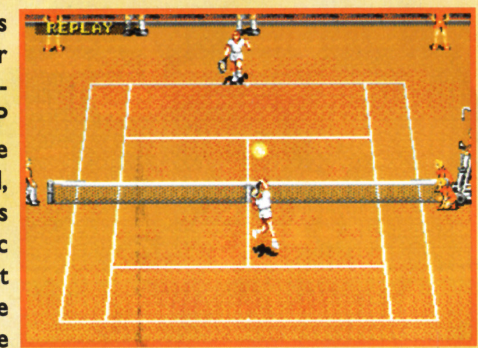
ANIMATION
17
La démarche des joueurs est parfois très louche, mais l'ensemble de l'animation en général est excellent. Notamment pour les coups.

MANIABILITÉ
17
Je n'ai éprouvé aucune difficulté à faire les principaux coups du tennis. Pour ce qui est de la sauterelle renversée ou du triple turc rouge, ce fut plus difficile...

SON/BRUITAGE
14
Les sons ne sont pas foncièrement de qualité moyenne, mais ça reste tout de même très "petit" surtout dans les digits vocales.



Si vous pensiez avoir tout vu en matière de tennis sur Megadrive, détrompez-vous, car le dernier rejeton de "Sega Sports" vient de faire une entrée très remarquée parmi les consoleux. ATP Tour Championship Tennis (c'est son appellation globale de la mort de vivre en communauté turque) reprend, comme son nom l'indique, tous les noms des vrais joueurs de la RATP (NDLR : ah ! ah! ah!). Ainsi, Sampras, Mc Enroe, Forget, Pioline et tous les plus fameux joueurs sont présents avec leur carte orange, mais également ceux de l'ancienne génération de tennismen-gentlemen comme John Mc Enroe (ah non, je l'ai déjà mis, celui-là !), comme Stan Smith alors, John Newcombe et puis le reste... Je ne sais pas pourquoi, mais quelque chose me dit que vous allez l'adorer, ce jeu de tennis. Non, vraiment, je sens que la forme monte en moi. Je me sens plein de tonus !!





Le jeu à quatre est certainement celui avec lequel on s'éclate le plus. Le problème, c'est de trouver un quadrupleur Sega avec trois autres compagnons !







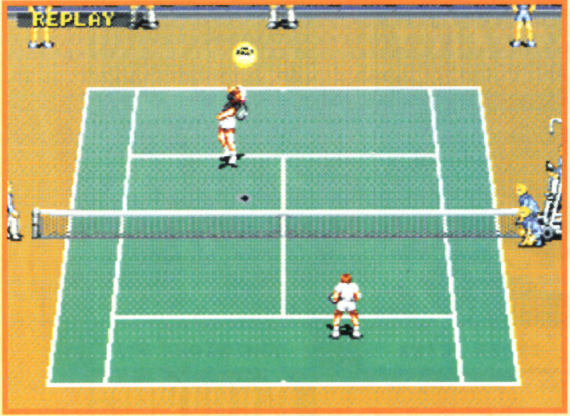


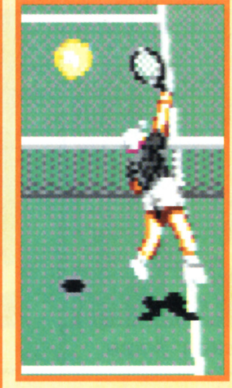




Des tournois différents sont au programme, comme d'hab.

Et un smash de la mort qui tue, ça fait toujours du bien par où ça passe ! Ça passe par où, au fait ?





Comme Yann (un fidèle lecteur de l'Est), je suis un fan de jeux de tennis. Je sais que ça ennuie certaines personnes que je dise tout haut ce que je pense réellement (à notre époque d'hypocrisie absolue, il est vrai que ça fait vraiment désordre !), mais voilà, je le dis quand même, et tant pis si ça leur déplaît ! (On dirait du Bruel...). Donc, ATP Tennis est certainement LE tennis qui manquait sur cette bécane. Non pas qu'il bénéficie d'une réalisation extraordinaire, ou que, par certains aspects, il rappelle fortement Wimbledon, mais il faut dire ce qui est : on s'éclate vraiment comme des petits fous. Seul, à deux, trois ou quatre d'ailleurs. C'est mon point de vue... **TRAZOM**



Lors du lobe, la balle peut grossir jusqu'à cinquante fois !



La création des joueurs est également possible dans ce jeu de tennis décidément très complet.





La Terre Battue

Le Ciment

LES SURFACES



Le Gazon



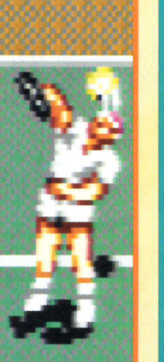
ATP TENNIS CON

IMG TENNIS

L'un (IMG) n'a laissé personne indifférent, à en juger notes très sévères et surtout très différentes de certai zines anglais. Puisqu'elles ont varié entre 30 % et 90 croyable, mais pourtant vrai. En fait, IMG est considér trop technique par certaines personnes. D'autres (con voient plutôt en lui un tennis très réaliste. Par rapp ATP Tennis, de ce point de vue-là, il n'y a pas photo. L tions des différents joueurs sont largement supérieu ce qui est du "fun", c'est par contre beaucoup mie dans ATP. Pas besoin de s'exercer durant des heu connaître les coups ! L'idéal aurait finalement été un des deux. Mais bon, ne rêvons pas trop...



Quand je vous disais que le réalisme était de rigueur dans ce jeu... Regardez-donc l'attitude du personnage au sol pour en être convaincu. Du grand art !



Une action mémorable !

On ne va pas nous la faire avec une énième simulation tennistique (quoique la Megadrive soit encore loin derrière la Super Nintendo), ça non alors ! C'est ce que Trazom et moi pensions lors de la réception de ce jeu à la rédac. Et puis, nous y avons joué ! Le jeu est directement jouable, et ce malgré son grand réalisme. Je veux dire par là que les développeurs ont su admirablement bien doser le facteur fun et l'aspect simulation. On réussit des coups exceptionnels, et on progresse très rapidement. À deux joueurs, le plaisir de jeu est renforcé par la compétition qui est sublimée par une précision des coups, même lorsque la balle flirte avec les lignes blanches. Ce jeu est une réussite inattendue, après une myriade de jeux du même type, un jeu sans grandes prétentions au départ mais excellent à l'arrivée, un jeu sur lequel il faudra désormais compter en matière de simulation sportive. **OLIVIER**



GARLIC



UROTSUKIDOJI

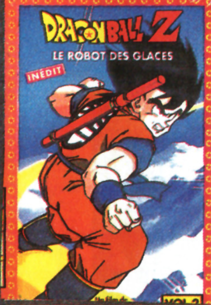
VENUS WARS

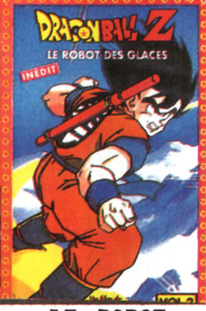


CYBER CITY



DOMINION N°1





LE ROBOT
DES GLACES

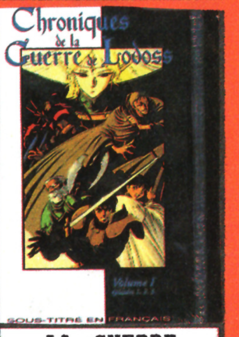




DOMINION N°2



LE COMBAT
FRATRICIDE



LA GUERRE
DE LODOSS 1



LA MENACE
DE NAMEC



LA GUERRE
DE LODOSS 2



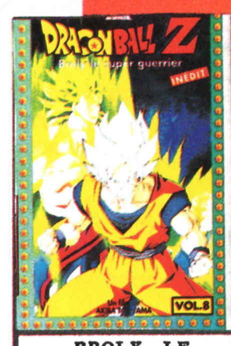
LA REVANCHE
DE COOLER



MILLE GUERRIERS
DE METAL



L'OFFENSIVE
DES CYBORGS



BROLY LE
SUPER GUERRIER



RETOUR DE BROLY
V.O PAL

ESPACE VIDEO
8 AV ANATOLE FRANCE
94600 CHOISY LE ROI
100M DU RER STATION CHOISY LE ROI
C. COMMERCIAL TEL 48 52 05 99

ESPACE VIDEO
32,RUE DE BONDY
93600 AULNAY SOUS BOIS
100M RER GARE AULNAY SOUS BOIS
TEL 48.69.81.47

ESPACE VIDEO
68 AV DE LA REPUBLIQUE
75011 PARIS M° ST MAUR
TEL: 47 00 81 38
FAX:47 00 76 95

REVENDEURS
CONTACTEZ NOUS

PLUS DE 15 000 JEUX NEUFS PARMI LES MOINS CHERS DU MARCHÉ



US: AMERICAIN * JP: JAPONAIS * EU: EUROPEEN/FRANCAIS

Les Tarifs Sont Modifiables Sans Preavis

Rc Creteil N° 384 007 282

Toutes Les Marques Citees Sont Deposees Par Leur Proprietaire Respectif Photos Non Contractuelles

BON DE COMMANDE
OU SUR PAPIER LIBRE A RETOURNER À
ESPACE VIDEO 68 Avenue de la REPUBLIQUE
75011 PARIS Tel: 47 00 81 38 Fax: 47 00 76

Nom:.................................Prenom:...................
Adresse:...
Code Postal:.........................Ville :........................
Tel:...

TITRE	
FRAIS DE PORT SAUF PACK SPECIAL	30F
TOTAL A PAYER	

Chèque Bancaire ou Postal
Carte N°........../........../........../.......... Exp....../......
Mandat

ITCHY & SCRATCHY

EDITEUR · ACCLAIM
GENRE · ACTION
MACHINE · GAME BOY
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 9
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUE · NON

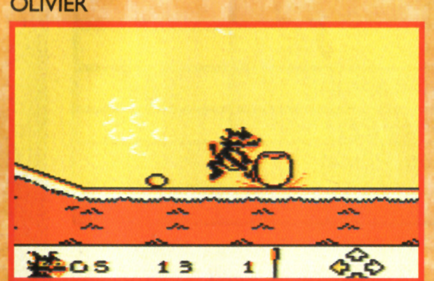
Alors, il faisait beau et Scratchy a décidé de se taper une petite partie de mini-golf. Itchy ne l'entendant pas de cette oreille,truffa le parcours de pièges divers et variés. Non content de ses méfaits, Itchy décida aussi de venir gêner son copain d'enfance en le poursuivant à grands coups de bazooka et de lance-flammes. Quel farceur ! Cette histoire

ITCHY & SCRATCHY

MINIATURE GOLF MADNESS



complètement navrante de bêtise pure, débouche sur un jeu Game Boy surprenant et original. Pour vous imaginer le système de jeu, vous n'avez qu'à imaginer un Markos Football dans lequel on aurait remplacé le foot par du mini-golf. Le but est donc de progresser dans un jeu en vue de profil bourré de pièges et parfois d'ennemis. Pour avancer, il faut taper dans la petite babal le avec la jauge habituelle des simulations de golf. Attention, la balle peut tomber dans des trous et autres joyeusetés ! Chaque stage possède un par qu'il ne faut pas dépasser, et votre personnage est bien sûr sensible aux coups ennemis. Tout réside donc dans le fait qu'il faut être adroit (merci, TSR) car on s'emmêle vite les pédales entre les combats et le mini-golf. Un jeu très original (normal, pour un Simpson !) mais assez réussi pour vous captiver sur Game Boy .
OLIVIER





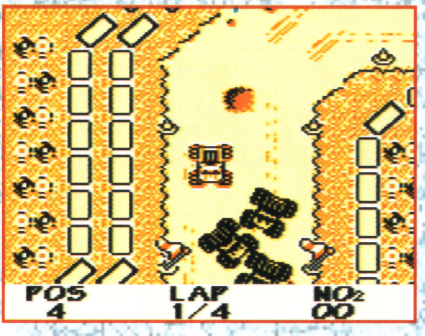
Game Boy

MONSTER TRUCK WARS

EDITEUR · ACCLAIM
GENRE · COURSE DE CAMIONS
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUE · 3

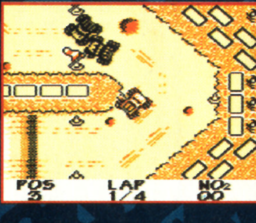
Monster Truck est un jeu d'une finesse rare, puisqu'il vous propose de conduire les fameuses jeeps américaines aux roues énormes dans des duels sales et bruyants. À ce propos, je cite la doc qui nous propose : "Alors allez-y, défoncez-vous et surtout, défoncez les autres camions !". Amis poètes, bonjour ! Il faut sa-

MONSTER TRUCK WARS



voir que les courses Hot Rod sont très prisées par nombre de blaireaux américains fous de leurs voitures et rêvant de posséder un de ces terribles engins aux roues énormes et qui peuvent passer à peu près dans n'importe quel endroit boueux et extrême. Vous êtes donc prévenus : les bosses, les trous, les chemins de terre et la boue vous attendent dans un jeu de course qui sent bon la graisse ! Présenté comme cela, on s'attend à un jeu impressionnant : attention, il ne s'agit que d'un jeu de course en vue de dessus. Il ne faut donc pas s'attendre à du top classe en 3D sur Game Boy. Par contre, le jeu se détache des sempiternels F1 en vue de dessus, puisque le fait de conduire des buggy customisés apporte un nouvel élan au genre. Celui-ci est très bien réalisé et d'une difficulté progressive. Le fait de pouvoir customiser son bolide selon les gains obtenus donne à Monster Truck une durée de vie suffisante. On ne peut pas jouer à deux et c'est bien dommage, mais pour le reste, nous voici en présence d'un sacré bon petit jeu de bagnoles sur Game Boy. OLIVIER











LES PINS DE LA BAULE ?

Pinball Fantasy



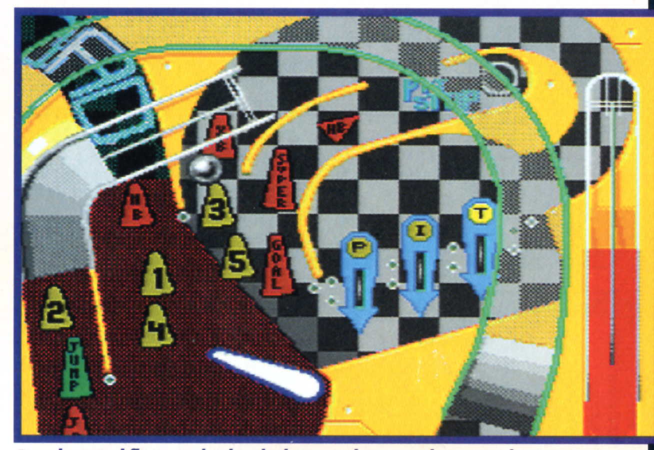
Voilà, hop, un jeu ! Une cartouche, rectangulaire et grise, en plastique avec une petite étiquette colorée qui porte le nom du jeu, pour que vous ne la confondiez pas avec un autre jeu. Et après ? Ben, c'est un jeu, un jeu de flipper. Un jeu où, sur un plateau incliné (vachement vide en plus), vous devez éviter que la balle ne tombe entre les deux flips. Alors, que penser de cette énième adaptation des célèbres jeux de cafés pour les sécheurs, si ce n'est que c'est pas beau, que c'est lent et que c'est franchement ennuyeux. En fait non, je ne suis pas objectif. Là, je vais l'être : c'est pas laid mais simpliste, ce n'est pas lent, mais pas très rapide; ce n'est pas franchement ennuyeux, mais le joueur exercé à la vitesse va s'endormir entre deux balles. Et tout est contenu dans ces quelques mots finalement : ce jeu est destiné à un public qui n'est pas habitué aux jeux vidéo. Ce jeu ne devra donc être acheté que par un public de joueurs occasionnels, ou de personnes qui débutent sur les consoles et qui aimeraient bien apprendre à placer leurs petits doigts sur ce foutu paddle, tellement compliqué.

GREG

Le troisième flipper, lui, met les rampes en avant. Vous avez donc ainsi un jeu sur presque deux niveaux, tant les changements seront fréquents... enfin... fréquents, si vous avez la chance d'aller dans les 10 cm2 du flipper où il y a des fournitures.



Comme dirait Descartes, "Le flipper oui, mais uniquement si c'est pour la réflexion", ce qui n'est pas bête, car au départ, la célèbre phrase du philosophe français qui a donné son nom à une chaîne de magasins de jeux de rôles et simulation, était bel et bien "je "tilte," donc je suis". Il voulait en fait dire par là que, pour exister vraiment, l'homme doit avoir au moins une fois dans sa vie secoué la structure métallique (composée de quatre pieds, d'une plaque en bois, de tas de petites loupiottes, de rampes et de boules de métal) que l'on nomme couramment flipper ou encore "peufli" dans les milieux les plus branchés. À ce propos, faites gaffe en parlant de "brancher" : les PS-X et Saturn sont aux normes 110 volts. Pensez à avoir un transfo 110-220 si votre magasin ne vous l'a pas fourni, sinon votre console va faire shzzzzzzziPAF !. Alors bien sûr, on peut me dire : "Mais du temps de Descartes, il n'y avait pas de flipper !". Ce à quoi je répondrai : "Petit crétin, dont l'inculture grasse et dégoulinante lui sue par tous les pores, l'avion existait-il du temps de Léonard de Vinci ? Les sous-marins existaient-ils du temps de Jules Verne ? "Dongeons & Dragons" existaient-il au Moyen Age ? Steven Spielberg existait-il du temps des dinosaures ?". Donc, voilà ! Chut, plus un mot ! Je ne supporte pas les dubitatifs, surtout quand j'étale mon savoir. Comment tu l'écris, déjà, le nom du mec ? Dé Kart ?



Dans le second flipper, celui dont le thème est la vitesse, beaucoup de petites galeries et de rails, histoire que le joueur voie passer la balle dans tous les sens sans savoir où elle se rend. Dynamique !

PINBALL FANTASY

EDITEUR • GAMETEK
GENRE • FLIPPER
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANÉMENT
CONTINUES TANT QUE TU VEUX



- Un excellent jeu pour les débutants.
- Et ceux qui veulent apprendre à manier une manette



- Il sort de la Nes, ce jeu ?
- Si vous avez une Nec ou une MD, courez acheter Devil Crush. C'est le meilleur jeu de flipper sur console.



GRAPHISMES 09
À combien s'élève la palette de couleurs de la Master System ? Ah, pardon, c'est sur Super Nes. Hum.. .je vois ! Bon, ben... c'est monochrome, hein ?

ANIMATION 11
Ça bouge bien, mais vu le peu de trucs à animer sur le même écran, c'est pas vraiment le grand exploit.

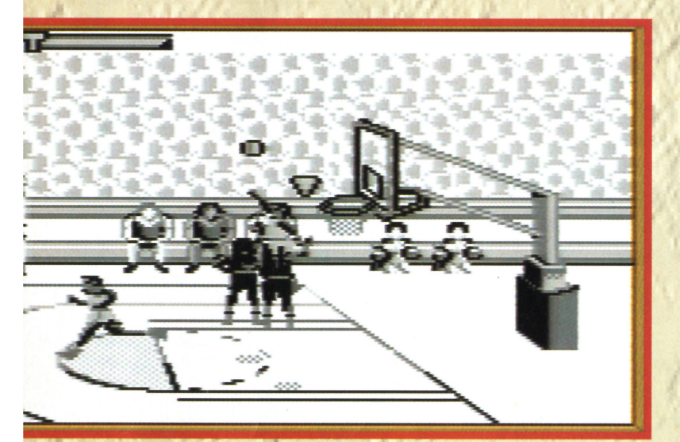
MANIABILITÉ 14
Flip droit, O.K. Flip gauche, O.K. Tiltage, O.K. Un nombre fou d'actions dans ce jeu. Peut-être est-ce pour cela qu'il est si facile d'accès !

SON/BRUITAGE 16
Une musique bizarre et des bruitages rigolos. Pour avoir des bruitages rigolos, je piétine un jeune Yorkshire dans le métro et c'est pareil. Avec les "splitch splotch" et les traces en plus.

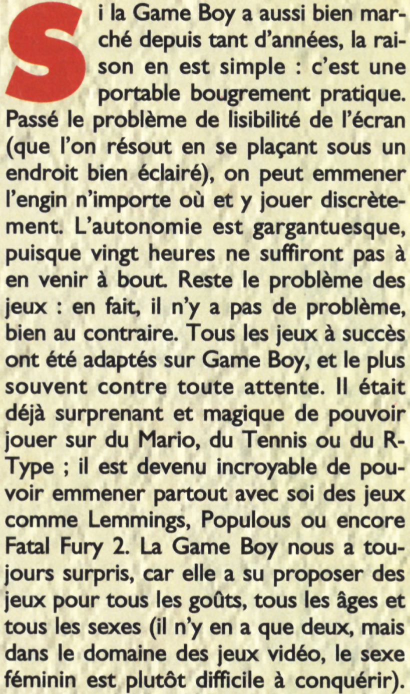


GAME BOY'S

Nous profitons de la sortie de deux grandes adaptations Game Boy pour vous faire part de nos impressions sur



Si la Game Boy a aussi bien marché depuis tant d'années, la raison en est simple : c'est une portable bougrement pratique. Passé le problème de lisibilité de l'écran (que l'on résout en se plaçant sous un endroit bien éclairé), on peut emmener l'engin n'importe où et y jouer discrètement. L'autonomie est gargantuesque, puisque vingt heures ne suffiront pas à en venir à bout. Reste le problème des jeux : en fait, il n'y a pas de problème, bien au contraire. Tous les jeux à succès ont été adaptés sur Game Boy, et le plus souvent contre toute attente. Il était déjà surprenant et magique de pouvoir jouer sur du Mario, du Tennis ou du R-Type ; il est devenu incroyable de pouvoir emmener partout avec soi des jeux comme Lemmings, Populous ou encore Fatal Fury 2. La Game Boy nous a toujours surpris, car elle a su proposer des jeux pour tous les goûts, tous les âges et tous les sexes (il n'y en a que deux, mais dans le domaine des jeux vidéo, le sexe féminin est plutôt difficile à conquérir). Les adultes vaccinés se sont éclatés pendant longtemps aux puzzle games qui ont ensuite fait place aux jeux d'aventure pour les plus jeunes. Car en matière de réflexion, comment refuser de pouvoir jouer n'importe où à des jeux comme Chessmaster (échec), Kwirk (casse-tête), Zelda (aventure) ? Et les surprises n'en finissent pas à longueur d'année, avec l'adaptation de grands classiques dont l'arcadien NBA Jam et le simulatif Desert Strike, deux jeux qui n'étaient au départ pas vraiment destinés à un petit écran en quatre couleurs.



NBA Jam, l'arcade sur Game Boy

NBA Jam est donc sorti sur Game Boy, et c'est avec fébrilité que j'ai testé ce jeu qui nous a tant éclatés sur 16 bits à la rédac. Une des principales qualités de ce jeu était basée sur le fait que l'on pouvait y jouer à quatre simultanément, ce qui est loin d'être le cas sur Game Boy, puisque le jeu n'est prévu que pour un seul joueur. C'est d'ailleurs – et je commence par elle – la seule critique que je puisse faire sur cette adaptation. Je trouve un peu fort que les développeurs n'aient pu (ou réussi) à inclure un mode “deux joueurs” via un link qui a déjà servi pour de nombreux autres jeux. Je ne demandais pas la lune (le jeu à quatre avec le multi-link, par exemple), mais simplement de pouvoir jouer à deux. Passé ce détail, le reste est de très bonne facture, c'est le moins que l'on puisse dire.

Rappel des faits

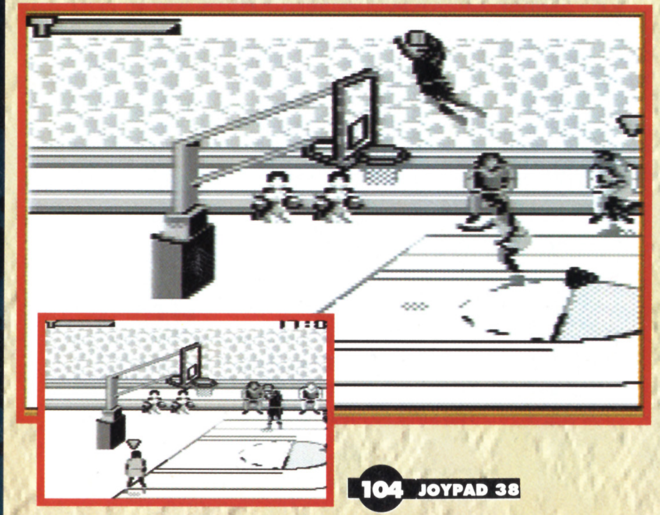
Pour les touristes, je rappelle que NBA Jam est une simulation de basket issue des salles d'arcade. Vous pouvez donc aisément imaginer qu'il s'agisse d'un jeu plutôt axé sur le fun que sur la simulation. NBA Jam est en effet connu pour son humour, sa violence exagérée et son réalisme délirant. Ce réalisme venait du fait que les sprites des joueurs étaient digitalisés dans les versions d'arcade et les versions 16 bits. Sur Game Boy, on perd évidemment en qualité, mais les développeurs ont réalisé de vrais petits miracles en produisant des sprites très grands, bien dessinés et superbement animés. Heureusement pour la portable de Nintendo, NBA Jam est un two-on-two (que je traduirai avec intelligence par “deux contre deux”), ce qui limite le nombre de sprites à l'écran. Grâce à cet aspect du jeu, on assiste à de superbes combats au cours desquels ni la maniabilité, ni la lisibilité ne sauraient être contestées.

Une adaptation d'arcade réussie

On retrouve ainsi exactement le même jeu que sur Super Nintendo par exemple, avec la sélection des équipes et des joueurs, la possibilité de sauvegarder sa position et même des nouvelles têtes.

NBA JAM
EDITEUR · ACCLAIM
GENRE · BASKET
NOMBRE DE JOUEURS · 1

GLOBAL 91%



STILL ALIVE !

cette petite machine qui tient bien la route depuis si longtemps. Alors, faut-il encore acheter des jeux Game Boy ?

Acclaim s'est ainsi payé le luxe d'inclure des nouveaux joueurs. Les parties se déroulent toujours en quatre quarts temps de durée paramétrable. On retrouve le tonus des autres versions, et c'est surtout sur ce point que je me permets d'insister. Les autres jeux de basket (nombreux sur Game Boy) étaient plaisants et souvent réussis, mais NBA Jam apporte exactement le même plaisir nouveau sur Game Boy que celui ressenti sur 16 bits lors de sa sortie. On s'éclate vraiment à tenter des dunks incroyables, et on se surprend à serrer des dents lorsque l'on traverse le terrain en slalomant, direction le panier adverse. Les graphismes et l'animation sont tellement bien réussis, qu'on ne se rend plus compte que l'on joue sur Game Boy. Un jeu impossible à rater sur Game Boy, pour peu que l'on aime l'arcade et le sport.

Desert Strike, la simulation sur Game Boy

Si j'avais du mal à imaginer un NBA Jam sur Game Boy, je n'avais même pas pensé – l'espace d'un poil de peau de moustique – que quelqu'un oserait se lancer dans l'adaptation d'un jeu comme Desert Strike. Et pourtant c'est fait, et c'est carrément génial, merci Océan d'y avoir pensé... La cartouche reprend le principe du premier jeu de la trilogie bien connue, et a été spécialement conçue pour le Super Game Boy : j'entends par là qu'un joli décor camouflage (façon tempête du désert) entoure l'écran. Par contre, pour la couleur choisie par Océan, ce n'est même pas la peine d'y compter, c'est très très moche ! Le jaune est baveux et on ne voit rien du tout. Je vous conseille donc de paramétrer vous-même des couleurs décentes. Voilà pour les critiques !

Un standard

Desert Strike ne devrait aujourd'hui plus avoir de secrets, car tout le monde connaît ce jeu qui a fait un tabac sur Megadrive, il y a pas mal de temps. Une fois de plus, je rappelle aux touristes qu'il s'agit de piloter un hélico bourré de missiles, dans un décor en 3D isométrique. Un écran indique les missions à effectuer (en général, des cibles à dénicher puis à détruire), et des munitions et autres barils de kérosène attendent les plus doués d'entre vous. Il faut donc économiser vos munitions et tirer sur certains édifices qui en cachent. Chaque mission vous plonge dans un lieu différent allant de la pampa moyenne à la ville sillonnée par les ennemis.

L'adaptation qui tue !

Même si la visibilité n'est pas exceptionnelle (on confond quelquefois l'hélico et le sol), le résultat est tout de même impressionnant. On retrouve en effet exactement les mêmes décors que sur 16 bits, ainsi que le même déroulement. La maniabilité est excellente, et le confort de jeu idem. On accède aux différents écrans de contrôle facilement, et on retrouve la facilité du premier jeu (excellente prise en main). L'animation est réussie, et c'est là que j'attendais de voir le résultat car un scrolling multidirectionnel sur Game Boy n'est pas chose facile à gérer (surtout avec des décors isométriques). Les amateurs du genre seront comblés. Évidemment, les lecteurs allergiques à la saga Desert Strike passeront leur chemin, voilà. Olivier



DESERT STRIKE

EDITEUR • OCÉAN
GENRE • SIMULATION D'HÉLICO QUI BOMBARDE
NOMBRE DE JOUEURS • 1

GLOBAL 92%

Megadrive

GRAND SCHTROUMPF ET DÉCADENCE

Gargamel is back with Azraël, his lovely cat ! L'odieux sorcier pourvu d'une verrue géante sur le tarin, revient dans de nouvelles aventures, mais cette fois-ci, du côté de chez Maître Sega. Comme il fallait s'y attendre, il joue le rôle du vil kidnappeur de l'illustre Schtroumpfette ainsi que de trois autres lutins bleus, le Schtroumpf farceur, le Schtroumpf à lunettes et le Schtroumpf gourmand. Le jeu sur Megadrive et sur Game Gear (sieur Trazom se fait une joie de vous le présenter) reprend exactement les mêmes niveaux que celui de la Super Nintendo, testé voilà cinq numéros. Le joueur débute aux commandes du Schtroumpf costaud qui se balade dans son village natal avant de parcourir une quinzaine d'actes jusqu'au manoir en décrépitude de Gargamel.

LES SCHTROUMPFS

EDITEUR • INFOGRAMES
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE
NOMBRE DE NIVEAUX
15 ACTES



- La luge en 3D
- Le passage dans la mine
- Les miaous d'Azraël.



- Les graphismes pâlots
- La lenteur et le côté répétitif du jeu.



GRAPHISMES 13
Comparés à la version SNIN, les décors, peu détaillés, paraissent bien ternes. La BD du défunt Peyo ne manque pas de luminosité à ce point.

ANIMATION 14
Le niveau de la luge digne d'une séquence en mode 7 est court, certes, mais hyper fluide. Remarquable pour une Megadrive !

MANIABILITÉ 15
Les Schtroumpfs caracolent aisément une fois au cœur de l'action. Dommage qu'ils soient si lents cependant à se mettre en mouvement.

SON/BRUITAGE 15
Excepté le refrain ultra connu autrefois chanté par Dorochose (miss Q.I. inférieur à 0), la bande-son reste insignifiante et les bruitages, pauvres.

GLOBAL 80%







Bulle de savon, canard qui fait "coin-coin", araignée qui fait "slurp-slurp" et petit train qui ne déraille jamais, décidément rien n'arrête le plus valeureux des Schtroumpfs.

LES TRANSPORTS



ÇA GLISSE



BONUS

Si vous récoltez toutes les étoiles suspendues dans les airs et éparpillées dans les niveaux, vous accéderez à ce stage bonus, une dure épreuve de radeau entre roseaux et rochers.





Dans la grotte, le Schtroumpf à lunettes évolue avec sa bougie allumée pour voir les obstacles que seule une bonne dose de TNT peut anéantir. Au fait, pourquoi les effets de lumière présents sur Super Nintendo sont-ils absents de cette version ?

Paradoxal : un jeu destiné aux plus jeunes et pourtant si difficile et ce malgré (ou à cause, peut-être ?) des mots de passe !



MPFS



LES ENNEMIS







Entre plantes carnivores, Schtroumpfs noirs qui font "gnac, gnac", oiseaux de malheur et serpents Schtroumpfovores, vous aurez pas mal de soucis à vous faire... avant d'affronter Gargamel et son chat, Azraël.

Infogrames nous gratifie ici d'une conversion sur Megadrive moyenne. Pour ma part, j'aimerais comprendre : 1) Pourquoi ce jeu n'apporte-t-il rien de plus que la version Super Nintendo 2) Pourquoi sortir maintenant un jeu totalement dépassé au regard de ce qui se fait en terme de jeux de plates-formes actuellement (Donkey Kong Country, Earthworm Jim, pour ne citer que les meilleurs) ? Le jeu pèche par un manque de finesse graphique, une animation pauvre et une bande-son insignifiante et répétitive. Défaut plus grave encore : le rythme beaucoup trop lent de l'action pendant les trois quarts de l'aventure. Quatre niveaux au plus font s'accélérer le nombre de battements de cœur par minute du joueur. Quel dommage qu'ils soient si courts (la mine, la luge, le tronc d'arbre pivotant et la bulle de savon) ! Gageons que la version Mega-CD nous surprendra davantage !

JUDGE DREDD

Game Gear

Pour ceux qui s'en souviennent encore (cf. Joypad n° 30), "Les Schtroumpfs" sur Game Boy fut un véritable chef-d'œuvre. Les graphismes étaient de toute beauté, et surtout l'animation des sprites rendait l'ensemble du jeu très attractif. Quelques mois plus tard (allez, on va dire huit pour être précis), sort exactement le même, mais cette fois pour la portable de Sega, vous savez la Game Gear. Depuis "Mickey, Land of Illusion", quasiment aucun bon jeu de plates-formes n'était venu étoffer la ludothèque de la GG. Cette fois, comme sur GB, les niveaux sont identiques, avec, en prime, la couleur bien sûr ! Le personnage se manie avec aisance et la difficulté des niveaux est tout à fait progressive. Même s'il n'a pas la qualité du jeu qui met en scène la petite souris de Walt Disney, ses atouts résident avant tout dans la variété des tableaux, dans ses musiques entraînantes et surtout dans la maniabilité du Schtroumpf, qui est sans reproche. Encore un superbe cadeau à faire (il n'est jamais trop tard !) pour petits ET grands.

TRAZOM



Au tout début, dans la belle forêt de Schtroumpfland, il faudra juste éviter les hiboux lanceurs de je ne sais trop quoi, et puis ramasser tous les bonus cachés dans les troncs d'arbre.



Un beau petit ver qui ne va pas vous ennuyer trop longtemps, je pense !







Oh, la jolie cigogne qui va vous emmener très très loin d'ici !

L'un des niveaux-bonus qui parsèment le jeu. Fou, non ?






DINO DINI'S SOCCER

EDITEUR • VIRGIN
GENRE • FOOTBALL
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE JOUEURS
1 À 4 SIMULTANÉMENT
CONTINUES
SAUVEGARDES



- Une légende (Dino Dini) sur Megadrive !
- Techniquement, c'est irréprochable.
- Le jeu à quatre est possible.
- La "technicité" des actions.
- Beaucoup de niveaux de jeux.
- Un très grand réalisme.



- Une prise en mains assez ardue et longue.
- Trop technique ?

GRAPHISMES

15

Rien d'exceptionnel de ce côté-ci de la barrière, mais notons tout de même un ensemble très "propre" et pas fouillis du tout. Du bon travail sur les 2 machines.



ANIMATION

17

Les scrollings sont extrêmement fluides, mais il est vrai que le changement de vue (zooms) peut apparaître haché pour certains yeux.

MANIABILITÉ

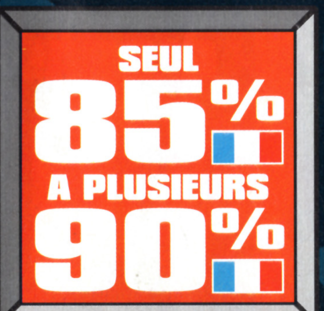
15

Pour ceux qui n'ont jamais joué à Kick Off, la prise en main sera dure. Pour les autres, ce n'est pas gagné d'avance non plus. Sur SN, c'est plus simple.

SON/BRUITAGE

15

Les bruitages sont sympa (coups de sifflet de l'arbitre, foule en délire...) mais les musiques sont assez banales. Sur les deux machines.



CE SOIR, ON VOUS MET LE FEU !

Vous connaissez tous, sans aucun doute, le fameux slogan d'Electronic Arts : "if it's in the game, it's in the game", ce qui en langage humain signifie à peu près ceci : "si c'est dans le jeu (le sport), c'est dans le jeu (vidéo)". Une façon comme une autre de dire à quel point le réalisme d'une simple simulation vidéo-ludique est proche de celui de la réalité. Eh bien, Dino Dini, qui a beaucoup d'humour (normal pour un British), a fait encore mieux en paraphrasant ses amis de EA. Ainsi, "it's in the game" est devenu "it's in the name" (c'est dans le nom). En fait il a joué sur sa notoriété, car tout le monde sait – ou presque – que Dino Dini est mondialement connu pour avoir été le créateur de Kick Off, véritable best-seller universel. Si vous n'avez que faire de cette petite anecdote, je la remets où je pense et je vous dis que les deux versions (MD et SN) n'ont quasiment rien à voir l'une avec l'autre. Si ce n'est le titre. Sur MD, c'est beaucoup plus technique, plus fluide, plus "football". Tandis que sur SN, on a de l'arcade et c'est tout.



Dans les options, on peut également trouver le mode "horizontal" du terrain. Histoire de contenter tout le monde.

Le penalty est ici vu en mode "zoom moins". Même dans ce mode-là, les détails sont appréciables, ne trouvez-vous pas ?

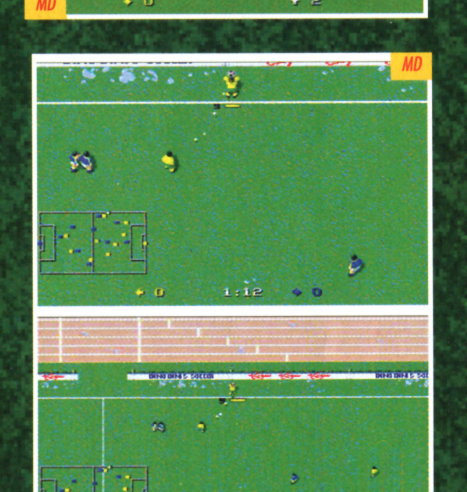






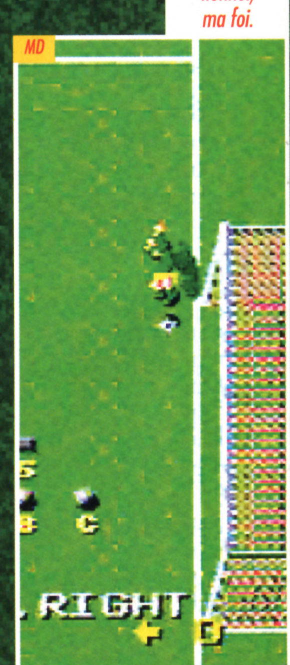


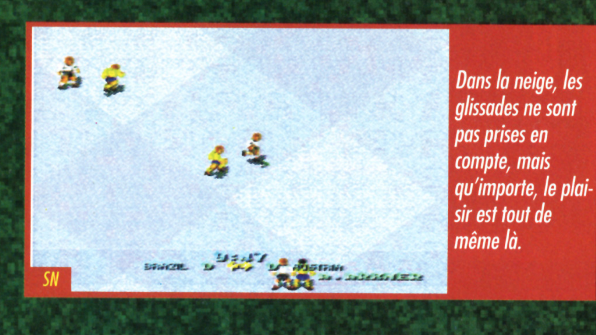
Les divers tableaux d'options, sont, comme vous pouvez le voir, assez fournis en nombre. C'est pas du World Cup, mais presque.



Voici en deux photos bien choisies (je sais, on est très fort chez Joy !) les zooms que vous verrez sur la version Megadrive. Admirez la différence entre ces deux clichés !

Un ralenti énorme pour un arrêt de gardien absolument exceptionnel, ma foi.





Dans la neige, les glissades ne sont pas prises en compte, mais qu'importe, le plaisir est tout de même là.

Super Nintendo

DINO DINI'S SOCCER

EDITEUR • VIRGIN
GENRE • FOOTBALL
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE JOUEURS
1 À 4 SIMULTANÉMENT
CONTINUES
SAUVEGARDES



Devant les buts, les regroupements humains sont souvent de rigueur. Allez, virez-moi tout ça, et qu'ça saute !



- Des graphismes plus beaux que sur MD.
- Plus de couleurs.



- L'intérêt soudain, retombe !
- La vue du jeu n'est pas attrayante.
- Trop simpliste.

VERSION MD : On ne peut vraiment pas dire que l'on manque de simulations de football sur console. Après les Sensible Soccer, FIFA et autre World Cup (pour les meilleurs), c'est au tour de Dino Dini's Soccer de briller. Autant dire que la maniabilité est à la hauteur du réalisme. Il faut être persévérant pour ne pas abandonner et parvenir à tirer le meilleur de cette simulation qui ne pourra que satisfaire les fans les plus exigeants. À réserver aux fans de Kick Off, et non pas à ceux de FIFA'95.

VERSION SN : L'accent n'a certainement pas été mis sur le réalisme de cette version Super Nintendo. Difficile de construire un jeu cohérent. Le "n'importe quoi" côtoie assez souvent le "coup de bol", et l'on se retrouve donc avec un jeu qui ne rivalise pas une seule seconde avec ses principaux concurrents. À éviter.

GREG



Comme sur Megadrive, vous avez également l'option "zoom" en petit, histoire de voir tout le monde sur le terrain.

VERSION MD/ : DIno Dini est bien l'homme de la situation en ce qui concerne le football sur consoles. Non content d'avoir fait un hit sur micro-ordinateur, ne voilà-t-il pas qu'il récidive de plus belle avec ce titre qui n'est autre que la conversion de "Goal" sur micro. En tout cas, ça y ressemble beaucoup. Certains le trouveront trop technique, trop difficile à prendre en main. Ils n'auront pas tort. Mais lorsque les phases éreintantes d'entraînement auront été épuisées, ce sera le pied total ! Pour moi, il constitue assurément l'une des meilleures simulations de football sur MD, avec FIFA'95, Sensible Soccer et World Cup USA.

VERSION SN : Je doute fort que Dino Dini ait effectué la conversion sur cette machine, tellement les différences sont flagrantes entre les deux supports. Le gros changement, c'est que le ballon colle au pied de façon un peu trop prononcée. À tel point qu'on a l'impression de se retrouver devant un jeu d'arcade trop facile ! De même, les zooms sont beaucoup moins présents que sur MD. Franchement, un titre qui ne vaut pas le détour, à mon sens...



TRAZOM



Beaucoup moins beau que sur MD, le tableau des options se résume à de bêtes lignes écrites. Franchement, ils auraient pu faire mieux !



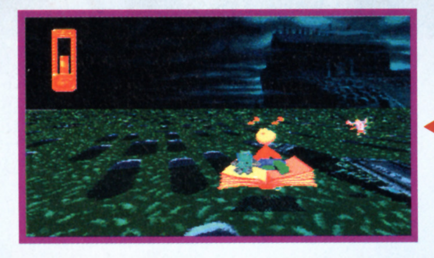
GRAPHISMES — 15
Rien d'exceptionnel de ce côté-ci de la barrière, mais notons tout de même un ensemble très "propre" et pas fouillis du tout. Du bon travail sur les 2 machines.

ANIMATION — 17
Les scrollings sont extrêmement fluides, mais il est vrai que le changement de vue (zooms) peut apparaître haché pour certains yeux.

MANIABILITÉ — 15
Pour ceux qui n'ont jamais joué à Kick Off, la prise en main sera dure. Pour les autres, ce n'est pas gagné d'avance non plus. Sur SN, c'est plus simple.

SON/BRUITAGE — 15
Les bruitages sont sympa (coups de sifflet de l'arbitre, foule en délire...) mais les musiques sont assez banales. Sur les deux machines.

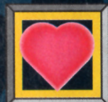





▲ STAGE BONUS EN 3D
Votre but, dans ces stages bonus en mode "7", est de récolter un maximum de clés et de sacs remplis de poudre servant à maintenir le livre en lévitation. Une fois rendu à la fin du niveau, une vie supplémentaire vous sera accordée.

THE PAGEMASTER

EDITEUR • VIRGIN (SN) & SEGA (MD)
GENRE • PLATES-FORMEES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE AUCUN
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • OUI



- Les mondes de Stevenson et Melville
- Les niveaux en mode "7"
- L'aspect merveilleux.



- Côté lassant de l'action
- Mauvaise collision des sprites (SNIN)

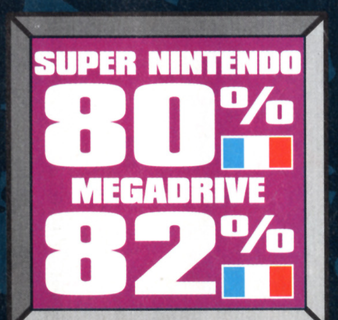


GRAPHISMES (SN 16 – MD 14)
Excepté les fabuleux passages en mode "7" sur le livre volant, l'ensemble manque beaucoup trop, par moment, de variété et de contraste.

ANIMATION (SN 10 – MD 12)
Jeu un peu lent sur SNIN, ultra-fluide sur MD, même dans les passages en pseudo-mode "7". Côté collision des sprites, elle est parfois mal gérée sur SNIN.

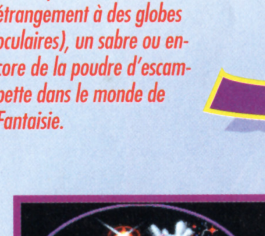
MANIABILITÉ (SN 14 – MD 16)
Comme d'habitude, le personnage sur MD répond aux pressions sur le paddle au quart de tour, ce qui n'est pas toujours le cas sur SNIN.

SON/BRUITAGE (SN 10 – MD 10)
Musiques de fond entêtantes et désagréables à la longue. Bruitages, insignifiants voire ridicules, comparés à certains jeux présents sur le marché.






Pour se défaire de ses adversaires, Richard peut leur sauter dessus ou encore utiliser les armes mises à sa disposition telles que des billes (qui ressemblent étrangement à des globes oculaires), un sabre ou encore de la poudre d'escampette dans le monde de Fantaisie.



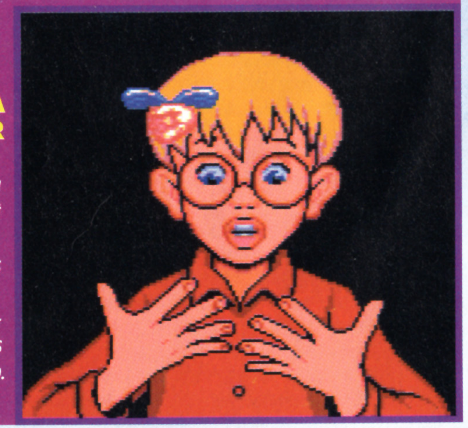
The Ri

"QUAND TU NE SAIS PAS, CHERCHE DANS LES LIVRES !"

De jour en jour, le lien qui unit le Septième Art à l'industrie du jeu vidéo, se rafermit. Pour preuve, l'adaptation récente sur consoles 16 et 8 bits du "Roi Lion", dernier chef-d'œuvre des studios d'animation Disney. Le test qui suit a trait, lui aussi, à l'adaptation d'un film sous forme de jeu vidéo. La sortie nationale de "Richard au pays des livres magiques" ("The Pagemaster" en anglais) est annoncée pour le 15 février prochain, et déjà, les rayons des magasins spécialisés et des grandes surfaces proposent le jeu sur Megadrive et Super Nintendo tiré du long métrage. Le scénario retrace les déboires imaginaires d'un jeune garçon incarné par Macaulay Culkin à l'écran (petit et grand). Cet Américain de bonne famille a peur de tout en général et de la vie en particulier. Pour s'épanouir, un vieux bibliothécaire (Christopher Lloyd), qui n'est autre que le Maître des Livres, le transforme en personnage animé traversant les œuvres littéraires qui nous ont fait rêver à l'approche de la dizaine. Ainsi part-il à la découverte de l'Ile au Trésor ou encore du Manoir du Docteur Jekyll. Son seul et unique objectif : trouver la sortie de cette f... (censuré) bibliothèque !



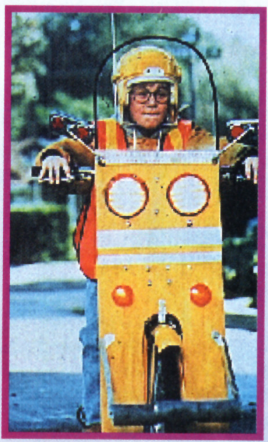
UNE VERSION MEGADRIVE IDENTIQUE A LA VERSION SUPER NINTENDO
À quelques détails près, le jeu sur Megadrive est strictement identique à la version sur Super Nintendo. Les passages en 3D sur le bouquin volant sont aussi bien réalisés et surtout beaucoup plus maniables que sur la 16 bits de Nintendo.



Macaulay Culkin, alias Richard Tyler, est le héros courageux mais certainement pas téméraire, du film et du jeu. Garçon peureux au début de l'histoire, il se transformera en vaillant chevalier pour sauver ses amis Aventure, Horreur et Fantaisie des griffes d'un (censuré : vous ne croyez pas que je vais vous dévoiler toute la fin du film, non ?), peu avant le "happy end" à l'américaine !

Pagemaster

chard au Pays des livres magiques



À la demande de son père, Richard Tyler part à la rencontre de son destin sur sa bicyclette à l'épreuve des chocs. Un jour prochain, il ne sera plus la risée des enfants du quartier ...



Le Maître des Livres est joué par le célèbre Christopher Lloyd ("Retour vers le futur", "La Famille Addams"). D'un côté, le bibliothécaire en manque de clients sérieux, désireux de s'évader en lisant une belle aventure (les jeux vidéo tuent l'envie de lire, j'vous l'dis, moi !)... De l'autre, le "Pagemaster", mage d'un autre temps, d'une autre dimension.



LES PIRATES DES CARAIBES

Moult ennemis de mauvaise famille attendent le jeune Richard, et les pirates du monde de l'aventure figurent parmi les plus virulents.







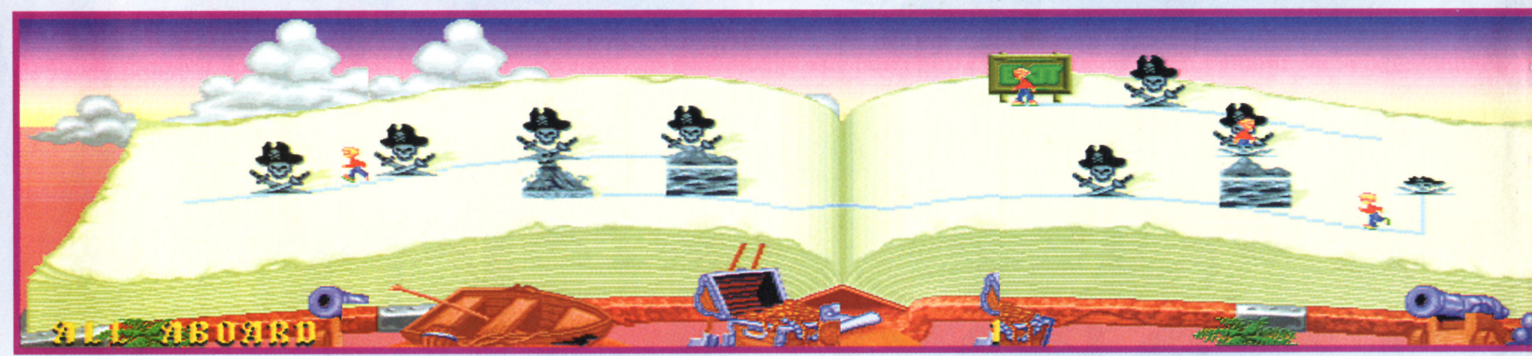
Dans le film et dans le jeu, le héros se retrouve dans le corps d'un dragon rempli de tout un tas de babioles, dans le genre de ce chevalier qui lui en veut sans que l'on sache vraiment pourquoi






Fantasy World fourmille d'allusions littéraires en tout genre comme le grand méchant loup, le dragon ou l'œuf vagabond.





38 niveaux répartis dans trois mondes différents : celui de l'horreur, celui de l'aventure, et enfin celui de la fantaisie. Richard se déplace de niveau en niveau en marchant sur les pages d'un livre grand ouvert. Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas la peine de tous les parcourir pour passer d'un univers à un autre !



Stage bonus dans les livres
Ces stages bonus plongent Richard dans des œuvres littéraires inconnues pour une durée déterminée. Pour y accéder, il doit trouver un livre qui n'apparaît à l'écran qu'après avoir été touché (par hasard, devrait-on dire).

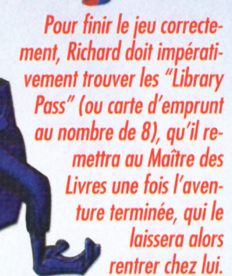




Pirates ou plante carnivore, main verte géante ou octopus agressif ? Les ennemis de Richard, variés, ne manquent pas à l'appel. Pourtant, le jeu ne contient aucun boss de fin de niveau !

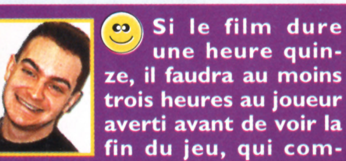
Pour atteindre des endroits normalement inaccessibles, Richard a deux possibilités : posséder les souliers vernis qui le font sauter très haut, et rebondir sur les murs ou utiliser les objets mis à sa disposition qu'il peut aussi lancer sur les ennemis.





Pour finir le jeu correctement, Richard doit impérativement trouver les "Library Pass" (ou carte d'emprunt au nombre de 8), qu'il remettra au Maître des Livres une fois l'aventure terminée, qui le laissera alors rentrer chez lui.





Si le film dure une heure quinze, il faudra au moins trois heures au joueur averti avant de voir la fin du jeu, qui comporte une quarantaine de niveaux. Il en découle une bonne durée de vie, certes, mais une action horriblement répétitive. Sans les nombreux stages bonus, qu'ils soient en mode "7" ou qu'il s'agisse d'une course contre la montre, "The Pagemaster" tomberait dans le gouffre de l'oubli. De même, côté animation, bande-son et graphismes, on est bien loin de ce qui se fait actuellement de mieux sur le marché. Richard-Macaulay couine plus qu'autre chose, et évolue dans des niveaux peu détaillés et dotés de différentiels pâlots qui se ressemblent tous plus ou moins (je pense notamment aux parties du jeu sur le bateau pirate). L'ensemble mérite néanmoins que l'on s'y intéresse, car il nous fait rêver. Surtout lorsque l'on a vu le film peu de temps avant de se retrouver devant sa console de jeu, aux commandes du blondinet peureux. BENJI

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT



Si tu t'abonnes :

100 F d'économie



Des super avantages :

1• JOYPAD arrive chez toi avant sa sortie en kiosque.

2• Les petites annonces que tu veux faire passer sont prioritaires.

3• Tu disposes de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYPAD.

+

Découvre tous les mois dans Joypad toutes les nouveautés sur les consoles et les jeux.

- des interviews, des dossiers complets, des infos.
- les previews pour découvrir les jeux et les matériels qui vont sortir.
- des tests avec notation pour chaque console : Megadrive, Mega CD, Super Nintendo, Game Boy, Game Gear, PC Engine... sans oublier la Jaguar et la 3 DO.
- des astuces pour être un super-crack du score.
- des petites annonces pour vendre, acheter, échanger.

En cadeau : une casquette d'enfer !

Avec cette casquette brodée aux armes de JOYPAD, tu vas vraiment faire partie de la grande famille des champions de la console !
(toile 100 % coton - taille ajustable)



Extra, je m'abonne.

CT 275 CC 38

1 an (11 n°) pour **230 F** au lieu de ~~330~~ F, soit 100 F d'économie.

Je joins mon règlement dès aujourd'hui, établi à l'ordre de JOYPAD par :

☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat

Je renvoie mon règlement et mon bulletin d'abonnement à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19.

Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés.
Tarif pour la France métropolitaine uniquement.
"Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____________________ Code Postal : ☐☐☐☐☐

Ville : ____________________

Ma console est : ____________________

Mon pseudo* : ____________________

* A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYPAD.

SALE TEMPS POUR UN FLIC !



EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 SIMULTANEMENT

Sega a une fois de plus frappé très fort. En effet, AM2, l'équipe de programmeurs de Sega à qui l'on doit les fameux Virtua fighters et Daytona USA, nous ont concocté cette fois-ci un jeu de tir à la Lethal Enforcers de Konami. Mais ici, point de sprites laids et décolorés comme le jeu cité précédemment, mais des graphismes hauts en couleurs constitués exclusivement de polygones, de mapping de textures et de Gouraud Shading. Pour ce qui est du scénario, sachez que comme tout kill them'up qui se respecte, nous avons droit à une trame on ne peut plus complexe. Je m'explique : vous incarnez deux flics de choc, un brun et un blond, que le staff de Sega aurait pu nommer Starsky et Hutch ou encore Stallone et Schwarzenegger, mais qui hélas sont dénués de patronymes dans le jeu ! Votre mission, si vous l'acceptez, sera d'anéantir la pègre locale en distribuant un maximum de pruneaux.

Kendy et Trazom, LES VIRTUA KILLERS

PREMIER STAGE : L'USINE



Gare au truand derrière la caisse ! Faites-lui la peau avant qu'il ne vous cloue sur place. Mais attention, ne faites pas de bavure, vous risquez de perdre un cœur !



La borne est assez imposante, mais quand même belle, non ?



Au loin, une usine désaffectée où trafics en tout genre et magouilles règnent en maître. Tiens, tiens, voilà un pas-beau qui a mal au ventre !



Si vous tirez sur ces maudits barils, ceux-ci exploseront violemment, causant des dommages à l'ennemi. Bonjour, le vol plané !



Non, cet homme n'est pas en promotion, il vient juste de recevoir un de vos illustres pruneaux !

DEUXIEME STAGE : LE CHANTIER



Tout semble calme, mais la racaille n'est pas loin. Il ne faut pas relâcher votre attention, car c'est dans ces instants que vous êtes le plus faible.

Votre balle projette littéralement votre agresseur en arrière.

La totale ! Ici, vous avez une bavure et une prune en pleine tronche !



Le pistolet qui sert à trucider les méchants pas beaux tient aussi bien dans la main qu'un schmilblick !

PRESENTATION DU JEU



Le Syndicat du Crime s'organise, "rackette", violence et magouille... pour notre plus grand plaisir ludique !



...Mais heureusement, nous ne sommes que dans un jeu vidéo !



Vous qui aimez votre prochain et êtes payé pour casser du méchant, vous avez du pain sur la planche !

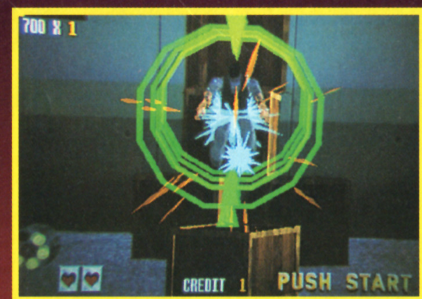
LE POINT DE VUE DE LA RÉDAC

Surtout, ne jouez pas les rapaces avec le nombre de balles disponibles, car je vous assure que même si vous ne possédez qu'un "six coups" (à noter le décalage entre le design du flingue futuriste et la technologie de l'âge de pierre du "six coups"), vous allez pouvoir multiplier votre nombre de balles comme Jésus avec son pain. En effet, durant n'importe quel moment du jeu, vous pourrez recharger votre pétoire en l'abaissant. Virtua Cop innove par rapport à son concurrent Lethal Enforcers, en proposant un jeu plus réaliste grâce au recours à la 3D polygonale.Ici, tout est fichtrement réaliste, on se croirait dans un film de John Woo ou de James Cameron, car lorsque l'on tire sur un truand, celui-ci réagit selon l'impact de la balle. Si bien que si l'on atteint le pas-beau à la jambe, il tombe, dégoûté de vivre ! Une balle dans le bras, et le truand lâche son flingue en serrant sa blessure ! Les pruneaux que vous diffuserez feront valdinguer les corps qui se présenteront à votre portée. Il faut voir tous ces chacals courir dans tous les sens, usant du simple couteau de cuisine au fusil à pompe pour vous faire la peau. Non seulement ces brigands sont sournois et rapides, mais en plus ils n'hésitent pas à vous feinter, comme le boss du premier stage, qui, après vous avoir arrosé avec son lance-roquettes, fait semblant de se rendre pour dégainer à la vitesse de la lumière et vous voler votre dernier crédit ! Vous l'aurez compris aisément, Virtua Cop est giga-dément et il pourrait même se prévaloir du sceau " approuvé par Charles Pasqua". Alors si vous voulez passer vos nerfs sur quelque chose – soit parce que votre petite amie vous a laissé tomber, soit parce qu'un truand vous a volé votre carte bleue, en protestant qu'il n'est pas une racaille – foncez, c'est du tout bon !

TROISIEME STAGE : LE BUILDING



Tout comme Michel Bourdin, le gourou de la secte Mandarom, ce garde du corps a le feu sacré !



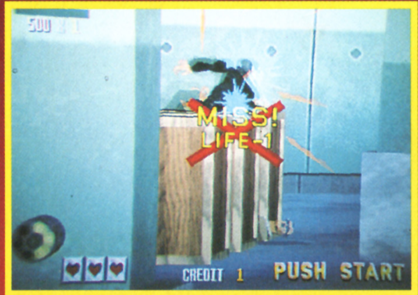
À peine entré dans le parking, qu'un mec du GIGN vous prend la tête ! Au r'voir man !



La cible qui apparaît à l'écran vous indique que l'ennemi va dégainer, mais vu que votre tromblon est vide...



Mais poussez-vous de là ! Ha là là ! Il faut tout leur dire à ces fonctionnaires de pacotille !



Oourrf !!!
Je crois que j'ai fait une grosse gaffe !



De la devanture du building surgissent des tireurs embusqués. Vous avez maintenant en votre possession un fusil à pompe que vous allez utiliser sans modération.

suite

ARRETE TON CHAR !

DESERT TANK

EDITEUR : SEGA • NOMBRE DE JOUEURS : 1

L'autre jeu démentiel de maître Sega est une simulation de tank de la mort. L'équipe d'AM2, qui n'est ma foi toujours pas une marque de détachant suractif, a été sûrement inspirée par la gué-guerre du Golf, pour nous pondre ce chef-d'œuvre de violence irakien. Si vous avez souvent rêvé d'incarner un légionnaire, mais que vos possibilités corporelles de nain et de manchot vous empêchaient de réaliser votre fantasme, c'est-à-dire d'être un soldat et tout ce que ça implique avec, alors vous serez comblé. En effet, vous pourrez dès lors faire votre propre guerre contre le monde moyennant un peu (beaucoup en fait) de pèze ! Du côté du scénario, tout comme Virtua Cop, c'est hyper recherché. Hé oui ! Vous qui aimez le monde et qui ne vivez que pour votre prochain, vous décidez de faire le sale boulot en tentant de contrecarrer un nouveau dictateur genre Pinochet, mais en pire ! Vous voilà alors aux commandes d'un tank à l'aspect rudimentaire, mais au blindage coriace !

Kendy et Trazom,
LES BIDASSES EN FOLIE

LES TROIS VUES DU JEU :



Voici la vue proposée automatiquement par l'ordinateur. Cette vue est la plus pratique pour ceux qui veulent savoir sur quoi ils roulent !



La vue de haut : votre tank ressemble à une boîte de savon qui glisse sur du sable chaud... irakien !



Si vous êtes pour de la simulation pure, cette vue de cockpit va accroître votre soif de réalisme.



La borne "Desert Tank". Le tableau de commande vibre lorsque vous larguez une ogive de la mort qui tue la vie, tandis que le siège recrée les vibrations du char qui roule.

LE POINT DE VUE DE LA RÉDAC

Techniquement, Desert Tank est impressionnant. En effet, il bénéficie de mapping de textures et de Gouraud Shading, le tout géré les "doigts dans le nez" pour ainsi dire ! En gros, cela ressemble à du Daytona USA ou à du Virtua Cop ! L'animation du tank et des divers protagonistes est d'une fluidité déconcertante, ce qui est étonnant lorsque l'on sait que les animations sont calculées en temps réel par la carte Jamma. De ce fait, votre tank peut se balader n'importe où dans le décor de sable chaud irakien. Au niveau du fun, tous les ingrédients de la série des Virtua sont présents : graphismes en 3D, choix de trois vues différentes, et pour finir, deux niveaux de difficulté pour les plus blasés d'entre vous qui trouveront le jeu d'une facilité enfantine (et je sais qu'ils ne se bousculent pas aux portillons !). Alors j'espère que vous m'avez bien compris, vous êtes en face de LA simulation de tank (et bientôt vous serez en face de votre banquier pour négocier votre découvert) et Armor Attaque sur Vectrex n'a qu'à bien se tenir !

LE TABLEAU DES OPTIONS :



Hé oui, mécaille ! vous avez le choix entre deux pistes : le désert et le canyon. Et surtout, remuez-vous bande de c......s molles !!!!

SCENES DE LA VIE D'UN SOLDAT :



Hé, z-y-va ! Ta mère en treillis dans le Sahara !



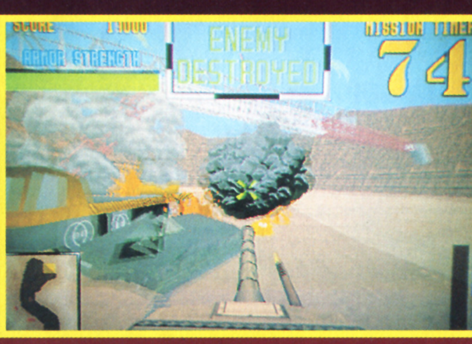
Qu-y-l'est pas beau le tank après que je lui ai roulé dessus ! A noter la beauté et la finesse des graphismes et plus particulièrement les textures du tank et du décor.



Aaarghh !!! Mon blindage est bientôt foutu ! Je vais tuer le plus de monde avant de passer l'arme à gauche !



Tout comme dans Daytona USA, lorsque vous passez une limite du jeu, vous gagnez du temps. C'est beau le progrès hein ?!



Ha là là ! pour une bonne détente, rien ne vaut un bon feu !



J'en connais un qui va passer dans l'émission "Mystères" dans le cas de la combustion spontanée !



Non ! Laissez-moi vivre !!!



D'autres fument la pipe, moi je fume le canon.

Remerciements particuliers à M. Merieux, d'Omnium Electro Mécanique, 8, boulevard Bonne Nouvelle, 75010 Paris, salle d'arcade où vous pouvez retrouver les hits testés dans cette rubrique.

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	399,00
ALADDIN	299,00
ANIMANIACS	449,00
BATMAN ET ROBIN	**429,00**
BLACK HAWK	479,00
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**
DRAGON	449,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	499,00
EARTH WORM JIM	**469,00**
EQUINOX	**299,00**
FATAL FURY 2	299,00
F1 POLE POSITION 2	479,00
FIFA SOCCER	399,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00
JOHN MADDEN 95	479,00
JUNGLE STRIKE	449,00
KICK OFF 3	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00
LEGEND	419,00
LEMINGS 2	419,00
LE ROI LION	**449,00**
LE RETOUR DU JEDI	**449,00**
MARIO COLLECTION	299,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00
MEGAMAN X	449,00
MICHAEL JORDAN	449,00
MICKEY MANIA	499,00
MICRO MACHINES	449,00
MORTAL KOMBAT 2	**489,00**
NBA LIVE 95	**479,00**
NBA JAM	**399,00**
NIGEL MANSELL INDY	549,00
NHL 95	479,00
POWER DRIVE	TEL
PSG SOCCER	299,00
RISE OF THE ROBOT	**469,00**
SAILOR MOON	499,00
SAMOURAI SHOWDOWN	**499,00**
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SHAQ FU	499,00
SMASH TENNIS	449,00
SPARKS TER	429,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
STREET RACER	**399,00**
STROUMPFS	329,00
STUNT RACE FX	449,00
SUPER BOMBERMAN 2	449,00
SUPER INDIANA JONES	499,00
SUPER METROID	449,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
SYNDICATE	449,00
TINY TOON WACKY SPORT	459,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**399,00**
VORTEX	549,00
WOLFENSTEIN 3D	299,00
WOLVERINE	549,00
WORLD CUP USA 94	349,00
WWF RAW	549,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!!
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	**149,00**
STAR WING	**99,00**
FLASH BACK	**199,00**
ART OF FIGHTING	199,00
BATTLE SHIP	199,00
BEST OF THE BEST	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
JURASSIC PARK	199,00
L'ARME FATALE	199,00
LE COBAYE	199,00
LEMMINGS	199,00
MARIO WORLD	199,00
MICKEY MAGICAL QUEST	199,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PARODIUS	199,00
POP N TWIN BEE	199,00
POPULOUS	169,00
SKYBLAZER	199,00
STAR WARS	199,00
SUNSET RIDERS	199,00
SUPER KICK OFF	199,00
SUPER PROBOTECTOR	199,00
SUPER R TYPE	149,00
SUPER SWIV	199,00
TERMINATOR 2	199,00
TINY TOON	199,00
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD LEAGUE BASKET	199,00
WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

ALADDIN (EUR)	299,00
AERO THE ACROBAT(EUR)	399,00
CASTELVANIA(EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**
DRAGON(EUR)	425,00
EARTH WORM JIM (EUR)	449,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	**379,00**
FLINK(EUR)	369,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00
LEMMINGS 2 (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	425,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL
MEGAMAN(EUR)	TEL
MICKEY MANIA (EUR)	449,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	**399,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00
NIGEL MANSEL INDY (EUR)	489,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**399,00**
PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
POWER RANGER (EUR)	385,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
PROBOTECTOR (EUR)	399,00
PSG SOCCER (EUR)	349,00
RAGNACENTY (JAP)	399,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
SHAQ FU (EUR)	349,00
SHINING FORCE II (EUR)	399,00
SOLEIL (EUR)	TEL
SONIC 3 (JAP)	399,00
SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
SPARKSTER (EUR)	369,00
STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
SYNDICATE (EUR)	399,00
SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	**399,00**
TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
URBAN STRIKE (EUR)	**349,00**
VIRTUA RACING(JAP)	**399,00**
VIRTUA RACING (EUR)	499,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
WWF RAW (EUR)	489,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette **890 F**

BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	449,00
BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	549,00
DEMON'S CREST	499,00
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
LEGEND	399,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN SOCCER	**299,00**
OBITUS	495,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	495,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	495,00
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA BLACK GATE	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO BLAST	399,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**99,00**
FATAL FURY	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	**99,00**
STREET KOMBAT	149,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	149,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
HAUNTING (EUR)	159,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	199,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

DOOM	449,00
STAR WARS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel **1390 F**
SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ART OF FIHTING 2	**590,00**
COTTON 100%	**299,00**
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**299,00**
FATAL FURY SPECIAL	**399,00**
HUMAN GP 3	590,00
LIVE A LIVE	649,00
NOSFERATU	**399,00**
RAMNA 1/2 4	**299,00**
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TWIN BEE 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	**299 F**
RAMNA 1/2 4	**299 F**
FATAL FURY SPECIAL	**399 F**
IMPERIUM	149,00
SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	199,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**99,00**
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	**149,00**
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
RAMNA 1/2 2	199,00
FINAL FIGHT 2	179,00
FIRE EMBLEM	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
SUPER GAME MAGE	379F
ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
MANETTE ASCII	99F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE 1 À 3	99 F
4 À 8	129 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin 75009 PARIS -M°H-Caumartin TEL :(1)42 81 46 22



2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS -M° Ledru-Rollin TEL :(1)43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + FZ1 Version USA 60 Hz - Plein écran (fontionne avec tous les jeux) **3490 FF**

Nouveau : 3DO PAL FZ10 60 Hz

SEWER SHARK	275,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	DEMOLITION MAN	449,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	**299,00**	PATAANK	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	TETSUJIN	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299,00**	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
NIGHT TRAP	375,00	SHADOW WAR	375,00
MEGA RACE	375,00	GUARDIAN WAR	375,00
LEMMINGS	299,00	REAL PINBALL	299,00
PISTOLET	349,00	VR STALKER	375,00
MICROCOSM	375,00	FIFA SOCCER	375,00
WING COMMANDER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
THE HORDE	375,00	**SUPER STREET FIGHTER 2 X**	**375,00**
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	MYST	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
JURASSIC PARK	**299,00**	QUARANTINE	299,00
STAR CONTROL II	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
ROAD RASH	375,00	**REBELL ASSAULT**	**375,00**
SHOCK WAVE	375,00	NOVASTORM	375,00
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce	COVEN (ADULTES)	279,00
		RISE OF THE ROBOT	375,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
BURNING SOLDIER	375,00	JAMMIT	375,00
GRIDDERS	375,00	GEX	375,00
CRIME PATROL	375,00	VIRTUOSO	375,00
ALONE IN THE DARK	375,00	THEME PARK	375,00
WAY OF THE WARRIOR	349,00	NEED FOR SPEED	375,00
SLAYER (RPG)	375,00	SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
SHERLOCK HOLMES	375,00	SEAL OF PHARAON	375,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1990 F

ALIEN VS PREDATOR	499,00	KASUMI NINJA	499,00
BUBSY	499,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	499,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	499,00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00	ZOOL 2	499,00
DOOM	499,00	MANETTE	299,00
IRON SOLDIER	499,00		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BARI ARM (JAP)	99,00	DUNE (EUR)	425,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	**FIFA SOCCER (EUR)**	**349,00**
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
RAMNA 1/2 (JAP)	149,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
SONIC (JAP)	199,00	**MORTAL KOMBAT (EUR)**	**299,00**
WONDER DOG (JAP)	149,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	MICROCOSME (EUR)	349,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
MICROCOSME (USA)	299,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	HEINBALL(USA)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	NBA JAM (EUR)	399,00

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

CARTOUCHES

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2 '	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

NEO GEO

- .NEO GEO + 1 MANETTE+ KING OF MONSTER 1490 F
- .NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2 1 990 F
- .POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2 49 F
- .TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
- .CARTE DU FAN CLUB 200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	1590,00
KING OF MONSTER	299,00
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1590,00
SENGOKU 2	490,00
SPINMASTER	690,00
SUPER SIDE KICK 2	**990,00**
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	**990,00**
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

AERO FIGHTER 2	399,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
SAMOURAI SHODOWN	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
TOP HUNTER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER	TEL	TAMA
MYST		DAYTONA USA
MAJONG		PANZER DRAGON
GALE RACER		CLOCKWORK KNIGHT

PLAYSTATION

RIDGE RACER	STAR BLADE
PARODIUS	TEKKEN
TAMA	ETC....
EVOLUTION	

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... Ville : ....

Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ GAME BOY ❐

SUPER NES ❐ MEGA CD ❐ GAME GEAR❐

SUPER FAMICOM ❐ NEO GEO ❐

Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° ....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.





Après deux absences remarquées par les fans les plus ardents, Docpad est de retour avec la suite du dossier sur la création d'un jeu vidéo. Cette fois, on s'intéresse au stockage en attendant de se lancer dans l'animation des scrollings et des sprites. Pour le courrier, continuez à écrire, je vous répondrais dans un spécial courrier. Un petit clin d'oeil à Natacha à qui je promets de répondre bientôt. Docpad n°7, c'est parti !

Jeux vidéo : comment ça marche ?

Une Super Nintendo Consolée par ordinateur

Nous avons vu, dans la première partie de ce dossier, comment on dessinait un sprite, des décors et comment on les superposait pour que vous puissiez avoir l'impression d'un tout lorsque vous jouez à un jeu vidéo. Mais comment faire, techniquement parlant, pour que tous les éléments d'un décor et les sprites qui interviennent puissent se mouvoir et interagir entre eux d'une manière plus ou moins intelligente ? Voilà la grande question dont la réponse tient en un mot : l'ordinateur. C'est en effet grâce à lui que l'on a aujourd'hui l'immense privilège de jouer à nos jeux préférés. Micro ou console, les jeux naissent toujours par l'informatique. Comme nous parlons aujourd'hui de jeux sur consoles classiques (les 16 bits), vous devez savoir que le développeur chargé de la programmation d'un jeu travaille très souvent sur un PC classique (certains programmeurs pour Jaguar peuvent développer sur Falcon). Cet ordinateur ne sert que de plate-forme de travail et l'on doit nécessairement brancher une Super Nintendo sur ce PC via une interface adéquate. Cette interface s'appelle un système d'exploitation. Toutes les sociétés qui développent sur Megadrive ou sur Super Nintendo possèdent un ou plusieurs systèmes d'exploitation. Ce sont des boîtiers qui contiennent l'équivalent d'une console et que l'on peut brancher sur un PC (on appelle aussi cet appareil un kit de développement). Le développeur n'a plus alors qu'à écrire un programme dont il contrôlera le listing sur l'écran du PC. Lorsque le programme sera assez avancé, il lui suffira de brancher le système d'exploitation (la fausse Super Nintendo, par exemple) sur un téléviseur. Le bureau d'un développeur sur console est facile à imaginer : deux écrans (un pour le listing du programme PC et l'autre pour le jeu qui se déroule), un PC et une console un peu spéciale.

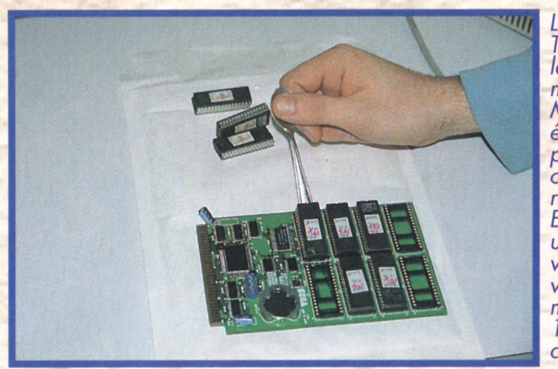
Programmer : des heures de souffrance et des kilomètres de listings

Comme nous l'avions vu dans la première partie de ce dossier, des graphistes dessinent des sprites et des décors qu'ils sauvegardent sur format informatique. Tous ces éléments vont être gérés par un programme créé par le développeur du jeu. Ce dernier tape le listing sur son PC et vérifie pas à pas le déroulement du programme sur l'écran de télé. En somme, il fait dérouler le jeu en ralenti, en observant tout ce qui se passe à l'écran. Il peut ainsi modifier les lignes de son programme pour qu'un personnage aille à un endroit et pas à un autre. Mais au fait, pourquoi et comment un sprite se déplace-t-il dans un jeu ? Il suffit d'imaginer que l'ensemble du sprite n'est représenté que par un point virtuel placé en son centre. Pour la machine, tout personnage sera représenté par une position à l'écran. Un écran est grillagé en une multitude de

TESTEUR : LE PARADIS DES EPROMS



Comme vous l'avez lu, le testeur de base (ainsi que toutes les personnes travaillant dans le milieu des jeux sur consoles) doit tout connaître de ce petit composé à huit pattes.

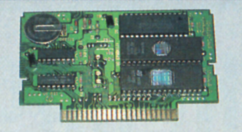


La cuillère de Trazom est célèbre dans le monde entier. Même si les éditeurs vont pâlir en sachant que l'on retire leurs Eproms avec une cuillère, vous devez savoir que cette méthode est 100% sans danger.



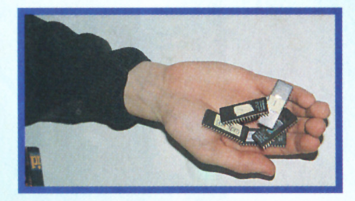
comment

EPROMS SUPER NES



points, chacun possédant deux coordonnées (une verticale et une horizontale). Lorsque vous contrôlez un personnage ou un vaisseau, les mouvements de votre joypad indiquent au programme d'envoyer le sprite d'un point à un autre. Parallèlement, les autres sprites ont des mouvements soit aléatoires, soit prévus par le développeur. Dans le cas d'un shoot-them-up par exemple, tout ce qui bouge à l'écran possède une trajectoire définie. Que se passe-t-il quand votre vaisseau rencontre un ennemi ? Vous savez tous ce qui se déroule à l'écran, mais ignorez ce qui se trame vraiment derrière. En fait, le sprite de votre vaisseau est sans arrêt soumis à ce que l'on appelle un "test de collision". Le programme teste en effet, toutes les micro-secondes, la position du sprite principal (position qu'il ne contrôle pas puisque c'est vous qui dirigez le vaisseau par joypad interposé) et la compare à celle de tous les sprites ennemis aux environs. Si la position est la même, le programme est dérouté vers un sous-programme d'explosion par exemple, et vous reprenez au début du stage. Vous devez bien comprendre qu'un jeu n'est qu'une suite de lignes de programme qui se chargent de gérer la position de tous les sprites sur un écran et de tester les diverses collisions. Évidemment, il faut aussi gérer le défilement des décors, les fameux scrollings par-dessus lesquels se meuvent les sprites. Mais là, c'est une autre histoire que je vous raconterai le mois prochain pour le troisième épisode intitulé "Scrolling stories". Avant, nous allons nous intéresser au stockage d'un programme dans les cartouches.

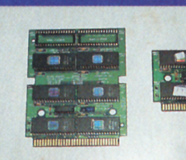
Les jeux Game Boy ne font pas exception à la règle, loin s'en faut ! On reçoit aussi les jeux en pré-vision sur Eprom Game Boy. Ça tient dans la main !



Eprom : des petites bêtes qui piquent !

Disons que ce n'est pas tout : il y a un petit appareil qui se branche aussi sur le système d'exploitation et se charge d'enregistrer le programme sur Eprom. Il faut en effet sauvegarder le programme du jeu sur un support. L'Eprom est ce support, qui voyagera ensuite des bureaux de développement jusque chez Nintendo ou Sega pour "approval" (on verra cela dans un prochain numéro), ou encore jusqu'à notre rédaction afin que l'on puisse tester les jeux non terminés. L'Eprom est en fait une puce informatique chargée de stocker la mémoire du jeu (les graphismes, les musiques et le programme). Il existe des Eprom de 2 MB ou de 4 MB, que l'on insère sur des supports Eprom qui sont des petits circuits imprimés contenant exactement ce qui se trouve dans une cartouche normale. Pour nous autres testeurs, il faut toujours manipuler ce genre d'objets avec attention, car les éditeurs envoient le plus souvent un jeu d'Eproms (quatre ou huit selon la taille mémoire du jeu) qu'il faut ensuite insérer méticuleusement sur un support. Quand je dis "méticuleusement", c'est qu'il faut insérer les minuscules 32 pattes de chaque composant dans les trous prévus à cet effet, trous qui sont tout petits petits. Il arrive souvent que des palefreniers de la rédac (vous demanderez à TSR le sens étymologique de ce terme) retirent ces Eproms avec des ciseaux, des mains pleines de doigts couverts de nourriture et autres... Je ne citerai personne, mais par contre, je peux citer Trazom qui a inventé la pince ultime pour retirer une Eprom de son support : la cuillère Traz ! Mais trêve de plaisanteries, vous devez savoir que ces petites puces sont le quotidien de tous les testeurs du monde et de toutes les personnes travaillant dans le milieu des jeux vidéos sur consoles. Vous distinguerez sur les clichés qui égayent cet article quelques exemples de support Eprom avec des composants connus comme le fameux D411 ou D413 (cf. Docpad n° 3 sur les adaptateurs) ou encore une pile de sauvegarde et j'en passe. Je vous laisse admirer les photos de ces satanés Eproms, et je vous donne rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles aventures technico-ludiques. Enfin, pour un autre Docpad, quoi !

EPROMS MÉGADRIVE







COMPARAISON : EPROM - CARTOUCHE Avant, après !

COMMENT ECRIRE À DOCPAD :

Il suffit de prendre un stylo et une feuille, de se munir d'une enveloppe et d'inscrire l'adresse suivante. N'oubliez pas que le timbre se met à l'extérieur de l'enveloppe. Ce n'est pas parce que l'on pose des questions zarbs qu'il faut nécessairement être zarb, vous voyez ?

Joypad (Docpad)
10, rue Thierry Le Luron
92592 Levallois-Perret Cedex

DESSINATOR MANIA

LA GRANDE FINALE D'ENVELOP - PAD

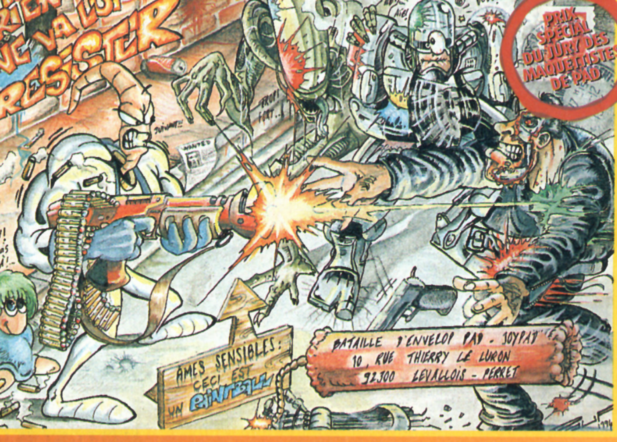
LES VAINQUEURS



Vainqueur en 1994, Michaël Brack est aussi l'un des trois vainqueurs de cette finale. Un dessin très fouillé qui a certainement demandé des heures entières de travail. De plus, le tout a été fait sur une enveloppe "rembourrée", à la surface inégale. Un grand bravo.

Bataille d'Envelop.Pad
Joypad
10, Rue Thierry-le-Luron
92300 Levallois Perret

Florent Maudoux est aussi présent pour cette ultime Bataille. Les amateurs reconnaîtront la griffe de Florent. Pour les autres, il ne leur reste plus qu'à admirer.



Vous ne le connaissez sans doute pas, il s'appelle Yoann Poupard, mais remporte lui aussi la finale avec, en prime, un grand prix de la maquette. Après la Super Nintendo, Yoann pourra essayer les plaisirs de la Jaguar. Un conseil en quatre lettres : Doom.



ACCORD

LES FINALISTES

Elle est enfin là, cette finale. Organisée conjointement par Accord/Atari et Joypad, la finale de la Bataille d'Envelop-Pad dotera cette fois-ci ses trois gagnants de consoles de jeux Jaguar ! Iron Soldier, Alien vs Predator, Doom... Y'a des jours où il fait bon dessiner. Pour cette finale, tous les finalistes et vainqueurs de l'année 1994 ont été convoqués. Ces derniers se partagent deux des trois consoles Jaguar mises en jeu. La troisième console est, quant à elle, offerte à un nouveau dessinateur, une personne dont vous n'avez pas encore entendu parler. En effet, cette finale d'Envelop-Pad était ouverte à tous.

Voilà, la Bataille d'Envelop-Pad, c'est fini. N'envoyez plus de dessins, car pour l'instant en tout cas, la Bataille s'arrête. Il fallait finir en apothéose, c'est fait. Merci aux milliers de lecteurs et lectrices qui nous ont envoyé leur œuvre, et un grand merci en particulier à Mortal Thomas (fidèle parmi les fidèles), Marie-Claire Chabot, Nathalie Wagner (dont nous avons reçu le dessin en dernière minute), Vincent Lavergne, Florent Maudoux, Michaël Brack, Afid Kadri, Sandy "pour les intimes", Alexandre Garcia, Corinne Hullo, Kim Bruges (qui, examens obligent, n'a pu participer à cette finale), Perrine Rogier, Hervé Pouyfourcat, Michaël Davreux et Victor Martins pour leur persévérance autant que pour leur talent. La boucle est bouclée, la page est tournée, c'était La Bataille d'Envelop-Pad ou Dessinator Mania.

T.S.R.



Nathalie Wagner s'illustre une fois encore avec un dessin de l'animation japonaise : Record of Lodoss War. Un dessin reçu au moment même où nous faisions la sélection des vainqueurs !



Afid Kadri nous offre, pour cette finale, un dessin des Chevaliers du Zodiaque. À très bientôt, Afid !



Un peu de charme avec un dessin de Benoît De Ravel. Dommage que tu n'aies pas participé plus tôt à la Bataille !



Grâce à Guillaume François, Earthworm Jim revient parmi nous ! Le créateur du personnage doit être fier d'avoir fait des émules.



Il s'appelle Michaël, et il nous a envoyé toute une série de dessins plus sympa les uns que les autres. La victoire n'était vraiment pas loin... Enfin, je ne dis pas ça pour remuer le couteau dans la plaie.





suite



Gregory Floch et son style unique revient pour cette finale. Une fois encore, il fait fort en couleur.



Un dessin très "Japon" signé nathalie Verdeau qui nous écrit de la Martinique.

Enfin un participant suisse, il était temps ! Trinh Thanh-Hung débarque donc pour notre grande finale.





L'heure Jaguar a sonné avec Julien Briatte.



Marie-Claire et ses dessins très "Sega" n'a pas manqué, elle aussi, la finale. On attend de tes nouvelles, Marie-Claire (au fait, pas de traces de ton enveloppe DBZ !).



Alexandre Garcia nous fait l'honneur de participer à la Grande Finale. À bientôt Alexandre, et bonne année à toi aussi !

Mortal Thomas nous gratifie ce mois-ci d'un dessin thématique. Il est vrai que la Jaguar était au cœur des débats.



FINAL FANTASY III

TROISIEME PARTIE

GAU

Gau peut apprendre environ 260 techniques différentes, mais elles sont pour la plupart assez inintéressantes. Voici une sélection des meilleures:



- FLARESTAR

C'est en mimant les techniques d'un Io (grosse araignée mécanique) que Gau peut apprendre cette technique, produisant des dégâts considérables sur tous les ennemis présents à l'écran.



- FLARE

Il faut tomber sur un Energy Demon-Power Demon pour que Gau puisse déclencher cette attaque, à base de flammes et d'explosions. Les Energy Demons sont des squelettes humains, couverts d'un drap et dont le crâne crache des fumées vaporeuses.



.../...

un mur. Fouillez l'endroit contre lequel il pleurait, vous trouverez un accessoire très puissant qui lui était destiné.

- Pour retrouver Cayenne, il faut aller dans la ville des voleurs, Zozo, et dans le tout premier bâtiment de la ville. Puis il faut grimper tout en haut, et ouvrir la porte. Vous arriverez alors à une montagne ou se trouve Cayenne.

- Pour retrouver Gau, rendez-vous dans la jungle avec une équipe de trois personnages, sinon Gau ne vous rejoindra pas.

- Pour retrouver Shadow, il vous faut aller jouer le couteau que vous avez trouvé dans sa grotte au colysée (Ichigeki no Yaiba ou Striker, suivant les versions japonaises ou américaines). Si vous le battez, il reviendra avec vous.

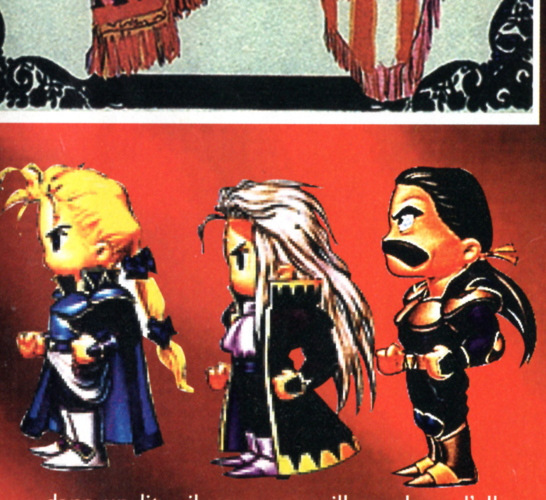
- Pour trouver Umaro, vous devrez explorer la montagne de glace, et le battre muni de Mog dans votre équipe ; sans cela, il ne vous suivra pas.



- Pour trouver Gogo, il faut aller dans la toute petite île du Nord-Est et marcher sur le sol... puis, lors des combats, laissez-vous gober par le ver. Vous tomberez dans un souterrain secret où se trouve Gogo.

- Une fois Relm retrouvée dans la ville des ventes aux enchères, retournez à la tour de la magie ou elle viendra délivrer son grand-père.

- Une fois Stragus retrouvé, retournez dans son village et parlez à son vieil ami qui est

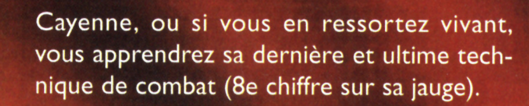






dans un lit... il vous conseillera alors d'aller faire un tour dans la caverne du Nord où se trouve un monstre qui apprendra à Stragus son sort le plus puissant : GrandTrain.

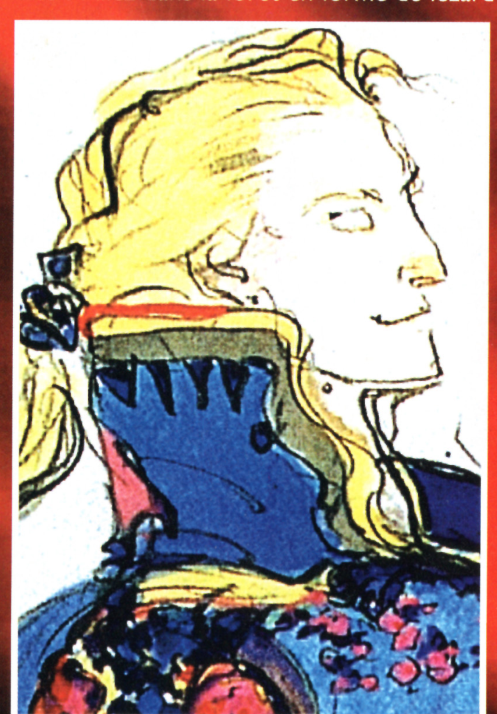
- Lorsque Cayenne sera libéré, prenez-le avec vous et allez dormir dans son château : vous serez alors transporté dans le rêve de



Cayenne, ou si vous en ressortez vivant, vous apprendrez sa dernière et ultime technique de combat (8e chiffre sur sa jauge).

- Pour apprendre à Mash sa dernière technique spéciale, il faut le prendre dans votre équipe et l'emmener dans la hutte cachée de son maître. Elle est facilement trouvable, car elle se trouve cachée entre quatre petits arbres en formation de croix. Cette hutte est située vers le nord.

- Une envie d'être très puissant et très vite ? Allez dans la forêt en forme de lézard



couché, et baladez-vous. Vous y rencontrerez des Tyranosaurus et des Brachosaurus, les monstres les plus puissants et les plus chers en XP du jeu. Mais attention, ils manient les sorts "Meteo" et "Ultima" sans problèmes.

Comme promis, voici ce mois-ci tout ce qu'il vous faut savoir sur Gau, l'enfant sauvage, qui est certainement le personnage le plus amusant et le plus complexe au monde.

Gau, enfant sauvage de son état, n'attaque pas ses adversaires comme le font les autres personnages. Gau se contente de "mimer" les monstres dont il a appris les techniques de combat, afin de battre ses adversaires. Un exemple : si Gau, lors d'un combat, apprend à se comporter comme un "Holy Dragon", il se battra comme tel dans un combat où vous lui aurez demandé de mimer ce monstre. C'est assez avantageux dans la mesure où vous avez une

- DAISENFU

Apprenez la technique du Wyvern (sorte de grand lézard volant), et vous pourrez déclencher une tempête sur vos ennemis et diviser ainsi leurs points de vie par huit.



- MONSTER'S METEO-METEO

Il vous suffira de rencontrer un Tyranosaurus (comme sur la photo) pour pouvoir envoyer une variation du sort Meteo sur vos ennemis.



- GRAVITY BOMB

Cette technique est utilisée par les Ganma-Lethal Wpn (Araignées métalliques semblables aux Io, mais de couleur différente), et permet à Gau de faire perdre 45 % de leurs points de vie aux monstres sensibles à cette attaque.



- WHITE WIND-PEARL WIND

Cette magie, hyper-puissante, ne peut être apprise que par les Piping Bears-Peepers, petits ours à deux points de vie que l'on trouve sur l'île de Celes. Comme quoi il ne faut pas se fier aux apparences, car ce sort de cure hyper-puissant rend aux autres personnages le nombre de points de vie que Gau possède (entre 3 000 et 6 000). Mieux qu'un Cure 3 !



•••/•••



chance sur deux qu'à chaque round Gau balance sur ses adversaires le sort "Holy" et le tout sans dépenser un seul point de magie. Identique lorsque Gau mime le Behemot ou le Tyrannosaurus, Meteo part tous les rounds sans se faire de soucis, et sans perte de points de magies. Vous l'aurez donc compris, Gau est un formidable petit bonhomme, qui mérite que les joueurs ne comprenant pas le japonais (et ils sont beaucoup !) soient plus attentifs à son égard ; car, d'un maniement délicat, il est peu utilisé par les joueurs croyant qu'il "ne sait pas attaquer". Réparons cette erreur.



"Tobicomo"

NOTE : Pour sûr, le nom des monstres est un peu différent entre les versions japonaises et américaines. Pour les noms, je donne les deux, puis une description du monstre pour que vous puissiez capter un peu duquel il s'agit. Les noms sont donnés d'abord en japonais, puis en anglais. Pour certains monstres, le nom est identique.

- DISASTER

Le disaster est une magie qui envoie sur l'adversaire plusieurs malédictions au lieu d'une : poison, compte-à-rebours, sommeil, aveuglement et confusion. Autant dire que ça tue bien. Ce sont les Brachiosaurs (genre de gros Diplodocus) qui utilisent cette technique.



- FUBUKI-STORM

Plus puissant qu'un sort de glace habituel, Fubuki-Storm est un souffle gelé qui est utilisé par les Ogors. Les Ogors sont comme des samourais, mais dotés de six bras . Facile, non ?



- SHOCK

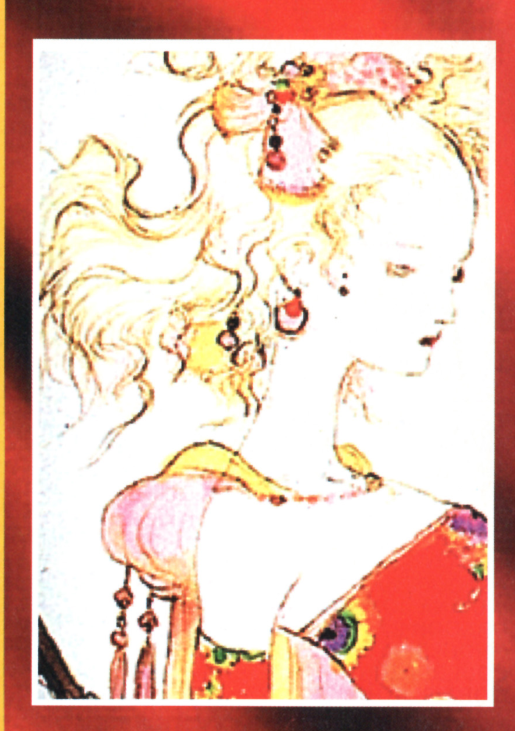
Attaque utilisée uniquement par Leo, Shock vous permet de défenestrer tous les monstres présents à l'écran. Cette technique est apprise par les Retainers, les samourais avec un chapeau large, rencontrés au dernier donjon du jeu.



- METEOR

Appris par la plupart des seigneurs dragons de la famille des Behemoth, ce sort puissant vous sera utile dans bien des circonstances.





Premièrement : Comment apprendre à Gau ses techniques. ?

Pour apprendre ses techniques, Gau doit bien observer les monstres qui se trouvent dans la jungle. Pour ce faire, il faut s'y rendre (dans la jungle). Comment savoir que l'on est dans la jungle ? Ben, c'est très simple, vous y entendrez une musique avec des Tam-Tam. Une fois que vous y êtes, baladez-vous dans cette jungle, et attendez. Une fois tombé contre des monstres, sélectionnez l'option "Tobicomo" , et vous ver-



rez alors Gau sauter sur ses adversaires, et le reste de votre groupe esquiver le combat. Puis vous allez gentiment continuer à vous balader (sans Gau, qui aura disparu dans l'épaisseur de la jungle). Puis, au bout de quelques combats, Gau vous rejoindra, et vous constaterez alors qu'avec un peu de chance il aura acquis les techniques des monstres que vous aurez rencontrés ou sur lesquels il aura sauté . Si vous ne tombez que sur des monstres que Gau connaît déjà, il



reviendra vers vous au prochain combat, en n'ayant rien appris.

Deuxièmement : Un max de techniques en un minimum de temps.

Gau ne tombe pas forcément contre des monstres qu'il a déjà rencontrés, mais contre des monstres que l'on peut rencontrer dans les endroits qu'il a visités. Par exemple, pour rencontrer des Killer Mantis dans la jungle, Gau ne sera pas forcé de les "voir" ni même de s'être déjà battu avec eux. Il suffira que lui ou l'un des autres membres du jeu aient traversé la grotte où l'on a des chances de les rencontrer, pour pouvoir tomber dessus en pleine jungle.
Le truc, donc, c'est de faire le jeu, puis de revenir à la jungle après chaque chapitre important du jeu, si possible. Mon conseil est de tourner une bonne heure dans la jungle, la première fois que l'on rencontre Gau avec Mash et Cayenne, histoire que Gau puisse apprendre quelques attaques intéressantes à base de magie, puis d'y revenir de temps en temps, quand par exemple un monstre vous a mis une méga-patate dans la tête et que vous avez envie que Gau fasse de même.
Avec ces quelques conseils supplémentaires, vous devriez vous en tirer sans peine. FIN.

Mis à part cela, vous aurez aussi accès à de très puissantes attaques telles que Holy-Pearl (appris par le Holy Dragon-Pearl Dragon), Merton (appris par Daidaros, un squelette juché sur un char tiré par des chevaux-fantômes). Juste un dernier truc : avant de partir de la jungle, la première fois que vous rencontrerez Gau, la meilleure technique est celle apprise par les Bomb, une attaque à base de flammes bleues trois fois plus puissantes que les sorts disponibles à ce moment du jeu. Et une fois traversée la galerie sous l'eau, retournez vite apprendre la technique "Gigavolt" enseignée par le monstre "Aspik". Elle correspond en puissance au sort "Bolt 3" ; son utilité sera bien grande lors des rencontres contre les premiers boss.



Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant Luna Park

Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) le samedi vers 17h20 (rediffusée le mercredi à 16h00) et sur le câble (TV5 Europe, le mardi aux alentours de 17h15) où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.
Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.
Regardez l'émission et participez au concours que vous proposent Sam et Maniac, les deux animateurs vedettes qui déchaînent les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez alors peut-être, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joypad. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.
Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park !

le mag des consoles Joypad joystick

JOYPAD 37 — 7 JANVIER 1995



JOYPAD 37 — 21 JANVIER 1995



JOYPAD 37 — 28 JANVIER 1995



$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

LA JOYBANK

COMMENT DEVENIR BEAU TOUT EN RESTANT RICHE !

Ah ! Las Vegas, Deauville, Nice, Enghien... Autant de lieux et de possibilités pour dépenser de l'argent, avec autant de classe que de célérité. Heureusement, il nous reste d'autres moyens de jouer et de gagner un max tout en perdant moins, voire pas du tout. Je m'explique, parce que jusqu'ici, tout ça a l'air abscons (mot bizarre qui se définit par son propre sens : difficile à comprendre). Chaque mois, la Joybank vous propose des cadeaux d'enfer. On trouve de tout : des cassettes vidéo, des montres, des parures de stylo, du Cochonou, des T-Shirt, des bandes dessinées, des casquettes, des séjours aux Bermudes (ça, c'est plus rare), des ballons de foot, des portes-clés... Tout cela, pour de modiques sommes de JOY$. Et où les trouve-t-on ces JOY$? Facile, il s'agit de réunir les billets que l'on trouve dans chaque numéro de Joypad. Il y en a parfois un, parfois deux, ou parfois même toute une planche. Plus vous envoyez de JOY$ pour votre lot, plus vous avez de chance de le remporter. Seules les quatre plus fortes mises remportent le cadeau. Pour être certain de gagner, il faut collectionner les JOY$. Il faut aussi savoir que les JOY$ du numéro du mois de janvier sont aussi bien valables en juillet qu'en décembre. Ne les perdez donc pas. De plus, vous pouvez aussi vous associer avec des copains pour amasser un max de billets. Dans ce cas-là, un seul nom devra figurer sur le coupon. J'arrête de blablater, et je vous laisse admirer les lots du mois.

VENTE AUX ENCHERES

(date limite de participation : le 31 janvier 1995).



LOT N°1
5 BANDES DESSINÉES DU TOUT DERNIER VOLUME D'AKIRA

MISE À PRIX : 200 JOY$

Offertes par Glenat : ces BD d'Akira. Il s'agit du tout dernier volume, à ne manquer sous aucun prétexte. Akira est sans aucun doute l'une des meilleures BD du siècle, alors... Si vous ne me croyez pas, lisez donc la news du mois dernier consacré à la BD.



LOT N°2
4 MONTRES SONIC ET KNUCKLES

MISE A PRIX : 150 JOY$

Après Mickey Mania et le Roi Lion, voici la montre Sonic et Knuckles signée Sega. C'est le moment de commencer une collection.



LOT N°3
4 T-SHIRT MAXIMUM CARNAGE

MISE A PRIX : 150 JOY$

Le jeu est à peine sorti, et Acclaim vous offre d'ores et déjà les T-shirt de Maximum Carnage. Dans le genre discret, on a déjà fait mieux, mais dans le registre sympa, c'est top !

LOT N°4
4 CASQUETTES SHAQ FU

MISE A PRIX : 100 JOY$

Shaq Fu, vous vous souvenez ? Ce surprenant jeu de baston... Si Shaquille O'Neal est votre idole, voici l'occasion de vous rapprocher de lui ("Plus près de toi mon Shaq") grâce à cette casquette offerte par Ocean.

LE REGLEMENT

1 • Le règlement existe, ce qui n'est déjà pas si mal en soi.
2 • Le règlement est écrit en français, afin que tous les francophones puissent le lire et s'y soumettre. Si vous ne savez pas lire, on est mal barré. Ceux d'entre vous qui joueront les rebelles seront bien évidemment remis dans le droit chemin par notre ami et juge national : Judge Dredd. Rien que pour ça, j'y obéirais à ce règlement, moi.
3 • Le montant total des mises doit impérativement figurer sur le coupon réponse. De plus, il faut aussi y inscrire le détail. Enfin, inutile de tricher, nous recomptons scrupuleusement toutes les mises. Hé, hé !
4 • La somme de JOY$ que vous envoyez est définitivement perdue. En d'autres termes, que vous gagniez ou que vous perdiez, vos JOY$ restent chez nous. Alors, un conseil, misez gros, collectionnez les Joypad, faites des alliances avec vos amis, et vous serez certains de remporter la victoire.
5 • Les gnomes, lutins bleus, leprechaunes, kobolts et autres êtres des bois et des forêts ne sont pas autorisés à jouer.
6 • Les gens qui ne paient pas leurs impôts ne peuvent pas participer non plus. On ne veut pas avoir de problèmes. Patrick Sab. et mon voisin de palier ne pourront donc pas jouer. Voilà...
7 • Les enchères doivent être faites pour des lots bien précis (de 1 à 4) et doivent être envoyées le plus tard le 31 janvier 1995, le cachet de la Poste faisant, une fois de plus, foi. En cas d'égalité sur les mises, la première arrivée remporte l'enchère.
8 • Notre toute belle monnaie, les JOY$, est fictive. Elle ne sert que dans le cadre de la Joybank. Impossible donc de corrompre avec votre prof de maths, à moins que celui-ci ne désire ardemment l'un des lots de la Joybank (on ne sait jamais !).
9 • Toute décision rigolote ou franchement marrante, genre "annulation de la Joybank histoire de rire" est sans appel. Les participants, les martyrs dans l'affaire, n'ont alors d'autre choix que de s'y plier. Ils peuvent aussi faire une révolution. Ça a déjà marché en France en 1789, et en Russie en 1917 si ma mémoire est bonne.
10 • Vous avez le droit de garder le silence, tout ce que vous direz pourra être retenu contre vous. Vous avez le droit de faire appel à un avocat. Si vous n'avez pas les moyens, on vous en commettra un d'office. Non mais ! D'autres questions ?

LES RESULTATS DE LA JOYBANK 36

LOT N°1 • LA CASSETTE VIDÉO DE BATMAN CONTRE LE FANTOME MASQUÉ

1 • Aniorté Quentin	7199 JOY$ (!!!)
2 • Drogo Frédéric	4014 JOY$
3 • Laurent Mathieu	2760 JOY$
4 • Charlet Alain	2074 JOY$

LOT N°2 • TROIS CASSETTES DE BATMAN, LA SÉRIE ANIMÉE

1 • Aniorté Quentin	4871 JOY$ (encore lui !)
2 • Berthod Alexandre	1574 JOY$
3 • Khamsing David	1538 JOY$
4 • Boucher Thomas	-1140 JOY$

LOT N°3 • UN T-SHIRT ET UN PORTE-CLÉS TITI ET GROS-MINET

1 • Battas Florian	1140 JOY$
2 • Dardenne Bruno	1140 JOY$
3 • Chatelier Gilles	1130 JOY$
4 • Darrieux Hervé	1106 JOY$

LOT N°4 • UN T-SHIRT "SPECIAL NBA"

1 • Lau Cheuk-Wai	2804 JOY$
2 • Fertat Jean-Marc	1826 JOY$
3 • Aymerie François	1618 JOY$
4 • Léon Cédric	1617 JOY$

VENTE AUX ENCHERES JOYPAD 38

(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 31 JANVIER 1995)

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

MISE DU LOT N° 1 : .... MISE DU LOT N° 2 : ....

MISE DU LOT N° 3 : .... MISE DU LOT N° 4 : ....

TOTAL MISE : .... VOTRE CONSOLE : ....



DÉCOUPEZ CE BULLETIN ET ENVOYEZ-LE, ACCOMPAGNÉ DE VOS JOY$, À L'ADRESSE DU MAGAZINE. COMME VOUS NE VOUS SOUVENEZ PLUS DE NOTRE ADRESSE ET QUE VOUS NE SAVEZ PLUS OU LA TROUVER, LA VOICI :

JOYPAD • LA JOYBANK
10, RUE THIERRY-LE-LURON
92300 LEVALLOIS-PERRET

PETITES ANNONCES

DIVERS

Vente

Dép. 77
Vends ou échange mangas : Ranma, Yu-Yu Hakusho Den en japonais et vidéo girl Aï en VF. Tel à Mathieu au 64 72 90 57.

Dép. 85
Achète, échange, vends jeux sur consoles, cherche console PS-X ou Jaguar. Tel à Alexandre au 51 32 80 77 après 18 h 15.

Contact

Dép. 31Cherche contacts sur PS-X, Saturn pour échange jeux (ventes et achats), si possible sur région et autre. Tel au 61 63 44 80.

Dép. 61
Echange sur Jaguar : Alien vs Predator, Doom, achète aussi autres titres : Rayman, Kasumi, Iron Soldier ou autres jeux et aussi un pad. Tel au 33 25 71 76.

Dép. 66
Cherche tout contact pour prêt ou échange d'info sur mangas en tous genres sur les Pyrénées Orientales. Tel à Samuel au 68 53 44 73.

Dép. 85
Cherche tout contact sympa sur japanimation, tout niveau. Tel à Sylvain au 51 67 14 92 en soirée.

Dép. 92
Fan japanimation cherche épisodes de DBZ, Yuyu Hakusho... contre mangas ou films Orange Road, Macross (bonne qualité visuelle). Tel à Nicolas au 47 76 36 99.

Vente

Dép. 69
Vends jeux Jaguar : Dino Dudes 250 Frs + jeu sur Super Graphx : 1941 : 200 Frs + manette et Quintupleur PC Engine 200 Frs. Tel à Laurent au 78 49 58 65.

Dép. 75
Vends Jaguar + 3 jeux, tbe, achetée le 10/10/94 pour 1600 Frs. Tel au 43 07 12 84 après 19 h 30.

Dép. 77
Vends Jaguar française + manette + jeu : 1900 Frs encore sous garantie. Tel à Cédric au 64 38 06 64 ou par fax au 64 38 01 36.

Dép. 92
Vends 2 manettes 6 boutons à prix raisonnables. Tel à Romain au 45 37 12 47.

Dép. 93
Vends Jaguar + 2 jeux : Doom et Cybermorph + 2 manettes : 2000 Frs et Super Nintendo + 5 jeux + 2 manettes programmables : 1200 Frs à débattre. Tel au 48 67 26 99 après 21 h.

Dép. 94
Vends cartes Jamma originales : Willow, Splatter House, Liquid Kids, Seïbu Cup Soccer, Pocket Gall, New Zealand Story de 900 à 1200 Frs. Tel au 43 28 52 48.

NEC

Achat

Dép. 59
Achète Duo 1000 Frs, achète Arcade Card Duo : 350 Frs, vends jeux. Tel au 20 84 74 58.

Dép. 92
Achète SGX + Granzort + 1941... et GG + Defender of Oasis + Olympic Gold..., faire offre. Tel à Bruno au 47 73 65 14.

Vente

Dép. 4
Vends Monster Maker (SCD), Bomberman (Hu-C), vends aussi Mortal Kombat II sur SNIN, prix à débattre. Tel au 92 62 69 10 le soir.

Dép. 13
Vends Duo-R (01/94) + quintupleur + 5 manettes + 7 hits récents (L. of Xanadu, Ys 4, Dracula X, Bomberman 94, Winds of T...) : 2900 Frs frais de port compris. Tel à Fabien au 42 70 67 78.

Dép. 13
Vends NEC GT Turbo + 7 jeux + alimentation 9 v, le tout avec emballage : 1600 Frs + 1 jeu Néo Géo (Super Spy) à 250 Frs. Tel au 91 06 61 93 après 18 h.

Dép. 28
Vends jeux NEC cartes et CD : Ranma..., échange jeux MD et SFC, cherche Macross et Arcade card Nec. Tel à David au 37 36 7145 le week-end.

Dép. 59
Vends nbx jeux Nec CD et cartes (Twin Bee, Prince of Percia...). Tel à Jerry au 20 05 50 21.

Dép. 75
Vends jeux CD Rom : Snatcher, The Secret of Blue Water, Gate of Thunder, Spriggan, Human Sport Festival, Jim Power, Fighting , Fighting Street... Tel à Jérôme au 42 06 22 78.

Dép. 75
Vends, echange, achète jeux NEC CD, carte. Tel à Azouz au 42 27 59 74 à partir de 19 h.

Dép. 75
Vends NEC Duo-R avec 2 manettes et 1 quintupleur ainsi que 10 jeux et la carte Arcade Card Duo, le tout 2100 Frs. Tel le soir au 40 21 09 66.

Dép. 77
Vends ou échange jeux Nec : Neutopia 2, Magical Chase, Arcade Card Pro, System Card V3, Ranma 3, Dracula X (80 titres). Tel à Cédric au 64 23 82 14.

Dép. 78
Vends Duo-R + ac. Card + 12 jeux (3X3 Eyes, DK3, Ruin, Buraï 2, Dracula X, Xanadu, Snatcher, Kabuki...). Tel à Enguerrand au 30 69 72 87.

Dép. 91
Vends Core Graph x + 3 jeux (Bomberman 94, Cybercore et F1 Triple Battle) + 4 manettes + quintupleur, vendue 500 Frs. Tel au 69 28 50 69.

Dép. 94
Vends jeux NEC carte et CD : Liquid Kids, PC Kids, Populous, St Dragon, Out Run, F1 Circus, W.C. Tennis..., vends jeux 3DO ; Out of this World, Shock Waves : 220 Frs. Tel au 43 28 52 48.

Dép. 94
Vends lot de 11 jeux NEC : 90 Frs, vends cartes Jamma : Billard, Foot, Liquid Kids, Willow, Sunset Riders... 900 à 1200 Frs pièce. Tel au 43 28 52 48 à Frédéric.

Dép. 133
Vends ou échange carte : Parasol Stars, Bloody Wolf, Formation Soccer, Raiden... Tel au 90 94 2391.

NEO-GEO LYNX

Contact

Dép. 38
Echange jeux sur Néo Géo : Soccer Brawl, Fatal Fury 2, Super Side Kicks contre Super Nintendo ou vends jeux : FF2 : 500 Frs, Super Side Kicks 500 Frs, Soccer Brawl : 450 Frs. Tel à Jérôme au 74 57 04 64.

Vente

Dép. 6
Vends, échange jeux Néo Géo et MD, liste sur demande. Stéphane Borde Chemin Marcel Pagnol 06610 La Gaude.

Dép. 11
Vends Néo Géo + jeux, recherche contacts japanimation, possède + de 250 OAV et SO BGM, débutants bienvenus. Tel au 68 45 38 77 à Arnaud.

Dép. 13
Vends sur Néo Géo : Super Spy, Burning Fight, Sidekicks, Art of Fighting, King of Monsters 2 à bas prix. Tel au 42 06 02 13.

Dép. 13
Vends Néo Géo avec 8 jeux : 3800 Frs ou séparément : Néo Géo + 2 joys : 900 Frs, Alpha Mission 300 Frs, 3CB 450 Frs, Sidekicks 400 Frs, FF1 : 300 Frs, FF 2 : 450 Frs, Art of Fighting 400 Frs, View Point 500 Frs et Mutation Nation 350 Frs. Xavier au 90 56 40 64.

Dép. 13
Vends Néo Géo CD + King of Fighter + Top : 3000 Frs, vends Jaguar + 2 manettes (VF), neuve : 1800 Frs. Tel au 42 86 19 58 à Romain.

Dép. 14
Vends Néo Géo + 2 manettes + Super Side Kicks 1 + Mutant Nation, le tout en très bon état : 1400 Frs. Tel au 31 98 74 37.

Dép. 52
Vends Néo Géo : 900 Frs + nbx jeux. Tel à Yannick au 25 32 37 58.

Dép. 57
Vends Néo Géo + 2 manettes + King of Fighters 94 + Top Hunter : 2900 Frs. Tel au 82 91 84 27.

Dép. 57
Vends Néo Géo + 1 manette + 1 jeu (Nam 1975) + Memory Card : 1300 Frs, le tout garanti 10 mois. Tel à Frédéric au 82 57 08 81.

Dép. 68
Vends Néo Géo + 1 manette + Memory Card + 3 jeux + N. Combat, Art of Fighting 2 et Top Hunter, le tout 2800 Frs. Tel au 89 68 56 67 à Mathieu après 20 h.

Dép. 76
Vends Néo Géo + Memory Card + 1 manette + View Point + Fatal Fury Special : 2300 Frs. Tel au 35 80 38 95 ou C. Ratel 2 Rue Traversière 76240 Belbeuf.

Dép. 77
Vends Néo Géo + 2 manettes + Samouraï Shodown à 1500 Frs, vends aussi SFC à 700 Frs. Tel à Bruno au 60 03 17 22.

Dép. 91
Vends Lynx 2 + 4 jeux (Batman, California Games, Blue Lightning, Toki) + adaptateur secteur et pochette de rangement : 500 Frs à débattre. Tel à Stéphane au 60 12 38 20.

Dép. 91
Vends Arcade System + SSF2 originale + 2 pads Arcade 6 boutons + 3 manettes SFC pour Arcade System : 4000 Frs. Tel au 64 97 04 31 à Piseth.

Dép. 92
Vends console Néo Géo avec 2 paddles + 5 jeux (Samouraï Shodown, View Point, Base Ball Stars 2, Art of Fighting et Magician Lord) pour la modique somme de 2800 Frs, possibilité de vente séparée. Contactez Benji au 47 59 09 24 (laissez message si absent).

Dép. 92
Vends sur Néo Géo : Fatal Fury 250 Frs LKing of the Monsters 600 Frs. Tel à Fabrice au 47 25 44 70 après 13 h.,

Dép. 93
Vends Néo Géo + 1 pad + 2 jeux : 1500 Frs. Tel au 49 30 07 18.

Dép. 94
Vends Néo Géo + 2 pads + Side Kicks 2 + Art of Fighting 2 + Memory Card : 2500 Frs. Tel à Olivier au 48 90 87 92.

Dép. 94
Vends Néo Géo + 2 manettes + 1 Memory Card + FF2 + View Point + Eight Han + Samouraï Shodown, état neuf : 1700 Frs. Tel à Steve au 49 59 00 89.

Dép. 94
Vends jeux Néo Géo, tbe : Art of Fighting 2 : 650 Frs, Super Side Kicks 2 : 600 Frs. Tel à Olivier au 48 90 87 92.

Dép. 95
Vends Néo Géo + 2 manettes + Memory Card + 6 jeux (Windjammer, Fatal 2, Sidekicks...) : 2500 Frs. Tel au 39 86 78 50, vente séparée possible auprès de Michaël.

Dép. 95
Vends Néo Géo + 2 pads + Memory Card + Fatal Fury Special : 2200 Frs. Tel au 30 35 85 65 après 18 h.

NINTENDO

Achat

Dép. 40
Achète Secret of Mana VF, Zelda (GB) échange MKII contre Mystic Quest + Small Stars, échange Exhaust Heat ou vends, achète GB + Tetrix + Wario. Tel au 58 06 02 77 après 18 h.

Dép. 51
Achète et vends nouveautés sur SN et MD. Tel au 26 65 30 71.

Dép. 60
Achète Sensible Soccer à un bon prix contre Equinox, NBA JAM, Art of Fighting, Sim City... et d'autres. Tel à Julien après 17 h au 44 25 87 95.

Dép. 68
Achète Mario Kart ou échange contre un jeu uniquement sur Mulhouse. tel au 89 50 39 13 après 21 h.

Dép. 75
Achète Mickey Mania sur Super Nintendo à 300 Frs. Tel à Thomas au 45 31 96 98 après 19 h, seulement sur Paris.

Dép. 75
Achète sur SNF et MDF jeux de rôles ou d'aventure en bon état à prix corrects. Faire offre à Maincent Isabelle 66 rue Brancion 75015 Paris.

Dép. 91
Achète tout jeu sur SNIN + adaptateur Fr/Jap à bas prix. Tel au 69 14 89 57 ou au 69 06 90 88.

Dép. 93
Achète nouveautés de jeux de rôle sur SN et MD, vends ou échange nbx jeux sur SN et MD, achète adaptateurs pour jeux NES/SN et pour MS/MD. Tel au 43 68 02 04 de 14 à 20 h à Fred.

Dép. 95
Recherche le Retour de Broly, possibilité d'échange uniquement Secam. Tel à Olivier au 39 614392.

Contact

Dép. 16
Echange sur SNIN : Jurassic Park, Bob, Zelda, Batman, R-Type 3, DBZ 2, Megaman X... contre Shadowrun Us ou autres RPG US. Tel à Samuel au 45 68 69 04 après 18 h.

Dép. 46
Echange jeux SNIN : Zombies, Jurassic Park, F1 Pole Position, Populous, Starwing contre Chaos Engine, Tetris, Populous 2, Indiana Jones, Return of the Jedï. Tel au 65 37 06 28.

Dép. 51
Echange SF2 Turbo sur SNES, achète jeux, faire offre au 26 82 95 92 ou écrire à Joris Eric 3 Rue de la Méditerranée 51100 Reims.

Dép. 54
Echange SFC contre SNIN ou vends 700 Frs, vends GG + 10 jeux 500 Frs ou échnage contre jeux SFC. Tel à Billy au 83 54 54 74.

Dép. 59
Echange jeux SNIN : Mario All Stars, Mr Nutz, Final Fight contre NBA JAM, Chessmaster, Street Racer ou Rocket Knight sur MD. Tel au 20 35 94 82.

Dép. 59
Echange jeux Super Nintendo contre SSF2, F1 Pole Position 2, Fifa International Soccer, MK2, Mickey Mania, Shaq Fu ou MCD 2... Ecrire à Delannot Olivier 16 Clos des Halles 62134 Heuchin.

Dép. 62
Echange Asterix sur SNIN contre jeux de même valeur : Sim City... ou vends 250 Frs à débattre. Tel à Stéphane au 21 98 65 81 après 18 h.

Dép. 76
Echange jeux SNIN : Donkey Kong, Final Fantasy 6, Equinox, Mister Nutz, et jeux MD : Landstalker, Fifa Soccer, SFII', et jeux GB : Nemesis 2. Tel à Mathieu au 35 15 86 65 ou au 35 40 38 85.

Dép. 78
Echange SF2 Turbo sur SNIN, vente possible. Tel à Mathieu au 30 64 45 84, vends aussi PSG sur SNIN.

Dép. 83
Echange Tiny Toons US sur SN contre Jurassic Park ou Sim City ou Super Nintendo ou Multipad + 1 manette ou contre Jungle Strike sur MD. Tel au 94 08 35 75.

Dép. 84
Echange sur SNIN : Donkey Kong, Mortal Kombat 2, Legend, Clayfighter, etc... contre Fatal Fury Special, Earthwom Jim ou autres hits. Tel au 90 74 30 95 à Philippe.

Dép. 84
Echange ou vends : SFII, WWF, Wings 2, Zelda 3. Dijoux Simon Quartier Lieutenant Moyne 84100 Orange ou tel au 90 51 70 76.

Dép. 93
Echange Starwing et Castlevania IV, tbe, contre Mario World et Pop'n Twin Bee. Tel à Thomas au 43 02 07 91.

Vente

Dép. 3
Vends sur SN : Empire Strike Back, Mario All Stars, Zelda 3, Flashback... de 160 à 260 Frs, Superscope + 6 jeux : 160 Frs. Tel au 70 29 36 50.

Dép. 13
Vends jeux SNIN, tbe : Cool Spot, Skyblazer et NBA JAM de 200 à 300 Frs. Tel à Ludovic au 91 93 38 34.

Dép. 13
Vends NES + 2 manettes + pistolet + 12 jeux, tbe avec boites et notices : 800 Frs. Tel au 91 90 87 78.

Dép. 17
Vends sur GB : Mario Land 1, 2, 3, Bugs Bunny, Schtroumpfs et sur SN : SFII trubo + 1 manette Super Advantage, de 100 à 500 Frs. Tel à Grégory au 46 49 18 76 après 19 h.

Dép. 21
Vends ou échange jeux sur SNIN : Arcana, Mr Nutz et sur MD : Eternal Champion, Cruel Ball, Ecco, Aladdin, Le Livre de la Jungle... Tel au 80 46 52 06.

Dép. 21
Vends SNIN + 2 manettes + adaptateur Super Game Key + 7 jeux (DBZ 3, SF2 Turbo...) pour 1500 Frs. Tel à Philippe au 80 46 00 63.

Dép. 24
Vends SFC + 4 manettes (1 Arcade + 1 turbo) + 6 jeux + adaptateur + Super Scope avec 6 jeux, le tout tbe pour 2200 Frs + port, pas de vente séparée. Tel à Michel au 53 09 81 59.

Dép. 29
Vends ou échange jeux SNIN de 150 à 300 Frs, recherche Donkey Kong, NHL 94 et 95, FF 3, Brainlord... ou achète de 100 à 330 Frs. Tel à Jérôme au 98 95 51 78.

Dép. 30
Vends Game Boy avec emballage, état neuf, Mario 1, Zelda, Contra : 450 Frs le tout. Tel au 66 20 04 00.

Dép. 30
Vends Nintendo + 2 manettes + 7 jeux (Kung Fu, Mario 1, 3, World Cup...) : 500 Frs. Tel à Julien au 66 82 77 45.

Dép. 31
Vends console SFC + 2